UWAGA!!! TOMB RAIDER 2 PREVIEW

100 STRON

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64

Gry Komputerowe

listopad 1997 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

11/97



Dark Reign

Nowy Standard w Grach Real Time!

EXCLUSIVE PSX REVIEW!

CROC

Prawdziwa Gra Platformowa 3D w Stylu Mario 64

INNE RECENZJE

Gettysburg!
7th Legion
Broken Sword 2 PL
Flight Simulator 98

HEXEN II

Czyli Quake z Domieszką RPG!

Praca w Toku



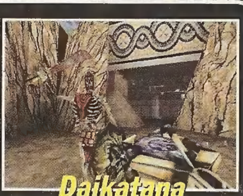
Grim Fandango



I-War



Wiedźmin



Daikatana


ZIELONA SERIA
JESIENIĄ OPADAJĄ LIŚCIE, U NAS OPADAJĄ CENY, A KLIENTOM... SZCZĘKI!
PRAWIE DARMO!
145.-
19,99
JUŻ WKRÓTCE W SKLEPACH NA TERENIE CAŁEJ POLSKI!
wszystkie programy wydane w wersji PC CD-ROM!
CRUSADER: NO REMORSE
GENEWARS
MAGIC CARPET
POPULOUS 2
POWERMONGER
WING COMMANDER: PRIVATEER
STRIKE COMMANDER
WINGS OF GLORY
Dystrybucja:
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 W-wa.
Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68.
Fax: (0-22) 642 27 69.
Nasza strona w Internecie:
http://www.ipscg.waw.pl
WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
SUPER NIESPODZIANKA ?



TOP DOWN 3-D ACTION FROM
THE CREATORS OF HEXEN II
6 MULTIPLAYER
GAMES FOR UP TO 8 PLAYERS
"Producent gry: Bez problemu mogliśmy z TNP zrobić strzelaninę first-person perspective, ale wtedy nie byłby tak dobry jak teraz."
PC Format
"TNP to wspaniała gra, zarówno dzięki grywalności jak i grafice"
Net Gamer 92%
TAKE NO PRISONERS
SZKOŁA DLA TWARDZIELI
"TNP wnosi powiew świeżości do gatunku."
PC Format - rekomendacja
"Krwawa mieszanina adrenaliny i akcji"
PC Gaming World 4/5
RAVEN
REDORB entertainment
MIRAGE
© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. All rights reserved. Take No Prisoners, Red Orb Entertainment, and the corresponding logos are trademarks and/or registered trademarks of Broderbund Software, Inc. Raven Software is a trademark of Raven Software, Inc.
Dystrybucja w Polsce : MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c,
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321, e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www. mirage.com.pl

sprzedaż wysyłkowa: 090 29 56 13

ZADZWOŃ !

ale **zero kosztów wysyłki**

GAME BOY

Game Boy + bat. (kolorowa obudowa) . . 219,-
Game Boy + bat. + gra . . . 279,-
Game Boy Pocket + bat. (kol. obudowa) . 259,-
Handy Boy(lupa z podś,głośniki,joy,szelki) 139,-
Kabel Link . . . 45,-
Lupa z podświetlaczem . . . 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket . . . 35,-
Zasilacz Game Boy . . . 26,-
Zasilacz Game Boy Pocket . . . 26,-



Alien 3 . . . 104,-
Alien Olympics . . . 119,-
Aladdin . . . 125,-
Asterix . . . 119,-
Asterix & Obelix . . . 149,-
Blades of Steel . . . 123,-
Blaster Master . . . 85,-
Castlevania II . . . 123,-
Choplifter 3 . . . 109,-
Desert Strike . . . 109,-
Donkey Kong 94 . . . 109,-
Donkey Kong Land . . . 109,-
Donkey Kong Land 2 . . . 109,-
Dzwonnik z Notre Dame . . . 139,-
F1 Race . . . 89,-
Jelly Boy . . . 109,-
Jungle Strike . . . 109,-
Jungle Book . . . 119,-
Jurassic Park . . . 119,-
Kirby's Dreamland 2 . . . 123,-
Lawnmowerman . . . 105,-
Loopz . . . 89,-
Max DMG . . . 109,-
Mega Man 3 . . . 79,-
Mega Man 5 . . . 125,-
Micro Machines . . . 119,-
Mole Mania . . . 109,-
Monster Max . . . 119,-
Mr. Do . . . 99,-
NBA All Stars . . . 104,-
Nemesis . . . 119,-
Pinocchio . . . 139,-
Pocahontas . . . 139,-
Road Rash . . . 109,-
Smurfs 2 . . . 139,-
Speedball 2 . . . 109,-
Spy vs Spy . . . 123,-
Street Fighter 2 . . . 109,-
Super Game Boy Soccer . . . 109,-
Super Mario Land . . . 79,-
Super Mario Land 2 . . . 109,-
Tennis . . . 69,-
Toy Story . . . 109,-
Waterworld . . . 119,-
Wario Land - Super Mario Land 3 . . . 109,-
Wave Race . . . 79,-
Worms . . . 119,-
Xenon 2 . . . 99,-



SUPER NINTENDO

RABAT ! płacisz mniej o **100** złotych jeżeli zakupisz conajmniej 3 gry

SNES Kontroler . . . 59,-
SNES A/V Kabel . . . 59,-

Beauty & the Beast . . . 249,-
Demon's Crest . . . 239,-
Ghoul Patrol . . . 209,-
Gods . . . 129,-
Jimi Connors Pro Tennis Tour . . . 199,-
Judge Dredd . . . 289,-
Jungle Book . . . 239,-
Mechwarrior . . . 239,-
Mega Man X3 . . . 279,-
NBA Live '97 . . . 299,-
Olympic Summer Games . . . 259,-
Rise of the Robots . . . 179,-
Star Trek Starfleet Academy . . . 289,-
Star Wars III - Return of Jedi . . . 269,-
Stargate . . . 289,-
Super Punch Out ! . . . 209,-
Tin Tin in Tibet . . . 259,-
Ultimate Mortal Kombat 3 . . . 299,-
Wing Commander . . . 149,-
Warlock . . . 279,-
Wolverine . . . 259,-
Zelda . . . 209,-

NINTENDO64

Nintendo 64 . . . 749,-
Joystick oryginalny . . . 119,-
Joystick Super Pad . . . 99,-
Joystick Super Pad + . . . 119,-
Karta pamięci oryginalna . . 79,-
Karta pamięci x4 . . . 119,-
Modulator (kabel RF) . . . 109,-



Blast Corps . . . 229,-
Doom 64 . . . 329,-
F1-Pole Position . . . tel.
Hexen . . . 329,-
International Superstar Soccer 64 . . . 329,-
Killer Instynkt Gold . . . 289,-
Lylat Wars + Rumble Pack . . . 279,-
Mario 64 . . . 199,-
Mario Kart 64 . . . 229,-
Mortal Kombat Trilogy . . . 359,-
Multi Racing Championship . . . tel.
NBA Hang Time . . . 329,-
Pilot Wings 64 . . . 229,-
Shadows of the Empire . . . 299,-
Turok - the Dinosaur Hunter (ver. ang.) . . 359,-
Wave Race 64 . . . 199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey . . . 329,-



SEGA SATURN

Sega Saturn . . . tel.
Kierownica . . . 329,-

Battle Monster . . . 219,-
Chaos Control . . . 219,-
Daytona USA . . . 149,-
Duke Nukem 3D . . . tel.
F1 Challenge . . . 209,-
Golden Axe the Duel . . . 219,-
Hardcore 4x4 . . . 229,-
Jack is Back - Alone in the Dark . . . 159,-
Panzer Dragoon Zwei . . . 239,-
Resident Evil . . . 239,-
Sega Rally . . . 189,-
Sonic Jam . . . 239,-
Shinobi X . . . 199,-
Tomb Raider . . . 239,-
Torico . . . 239,-
Virtua Fighter 2 . . . 159,-
World Wide Soccer'97 . . . 209,-

NISKA CENA

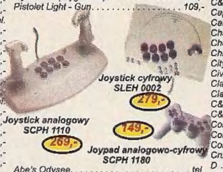
Break Point . . . 99,-

elektroniczne zwierzątka najlepsze na rynku !

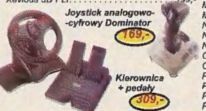


PlayStation

Sony PlayStation . . . 749,-
Joystick Anlg.SCPH 1110 . . . 269,-
Joystick Arc. SLEH 0002 . . . 279,-
Joystick Dominator . . . 169,-
Kabel RF stary/nowy . . 109,-/129,-
Kabel Euro - Scart . . . 59,-
Karta Pamięci (oryginalna) . . . 99,-
Karta Pamięci x24 . . . 199,-
Kierownica + pedały . . . 309,-
Kontroler Control Station . . . 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) . . . 119,-
Kontroler PSX + analog. (oryginalny) . . . 149,-
Mysz PSX (oryginalna) . . . 139,-
Pistolet Light - Gun . . . 109,-



Abe's Odysee . . . tel.
Adidas Power Soccer Int.'97 PLi . . . 229,-
Alone in the Dark . . . 189,-
Area 51 . . . 209,-
Bedlam . . . 209,-
Carnage Heart PLi . . . 209,-
Casper . . . 179,-
City of Lost Children PLi . . . 209,-
Crash Bandicoot PLi . . . 229,-
CROC . . . tel.
Fantastic Four PLi . . . 229,-
Fifa'97 . . . 209,-
Formula 1'97 . . . 229,-
Hexen . . . 208,-
Independence Day . . . 209,-
King's Field PLi . . . 209,-
King of Fighters PLi . . . 209,-
Little Big Adventure . . . 209,-
Mechwarrior 2 . . . 169,-
Namco Tennis Smash Court PLi . . . 189,-
NBA Live'97 . . . 209,-
NHL'97 . . . 209,-
Need for Speed 2 . . . 209,-
NHL Face Off'97 PLi . . . 209,-
Nuclear Strike . . . tel.
Pandemonium . . . 209,-
Porsche Challenge PLi . . . 209,-
Rage Racer PLi . . . 209,-
Rally Cross PLi . . . 209,-
Real Bout (Fatal Fury) PLi . . . 209,-
Ridge Racer Revolution PLi . . . 199,-
Riot PLi . . . 209,-
Samurai Showdown III PLi . . . 209,-
Sentient PLi . . . 209,-
Soul Blade PLi . . . 209,-
Speedster PLi . . . 209,-
Syndicate Wars (ver. ang.) . . . 219,-
Tekken 2 PLi . . . 229,-
Tenka PLi . . . 229,-
Total NBA'97 PLi . . . 209,-
Tunnel B1 PLi . . . 189,-
Trash it ! . . . 209,-
V-Rally PLi . . . 209,-
Warcraft 2 . . . 209,-
Wing Commander IV (4CD) . . . 219,-
Xevious 3D PLi . . . 199,-



NISKA CENA

Actua Soccer PLi . . . 109,-
Air Combat PLi . . . 109,-
Alien Trilogy PLi . . . 109,-
Battle Arena ToShinDen . . . 109,-
BLAM! Machinehead . . . 99,-
Blast Chamber . . . 99,-
Bust a Move 2 PLi . . . 109,-
Destruction Derby PLi . . . 109,-
Jumping Flash PLi . . . 109,-
Loaded PLi . . . 109,-
Rayman . . . 109,-
Soviet Strike . . . 109,-
Tekken PLi . . . 109,-
Wipeout PLi . . . 109,-
Worms . . . 109,-



PC CD

11 th Hour . . . 125,-
688 Hunter Killer . . . 150,-
A.D. Cop PL . . . 99,-
Abrams M1A2 . . . 145,-
Absolute Zero . . . 125,-
Ace Ventura PL . . . 129,-
AD&D Blood & Magic . . . 129,-
Air Warrior II . . . 145,-
Amok . . . 145,-
Asterix & Obelix . . . 89,-
Assassin 2015 . . . 139,-
Azrael's Tear . . . 145,-
Blood . . . 145,-
Battlecruiser 3000AD . . . 134,-
BLAM! Machinehead . . . 145,-
Beasts'n'Bumpkins . . . 150,-
Broken Sword 2 PL . . . tel.
C&C Counterstrike . . . 89,-
Capitalism Plus . . . 145,-
Carmageddon . . . 169,-
Chaos Overlords . . . 129,-
Chessmaster 5000 . . . 145,-
Chronicles of the Sword . . . 129,-
City of Lost Children . . . 138,-
Civilization 2 PL . . . 145,-
Clandestiny . . . 145,-
Clash PL . . . tel.
C&C Red Alert + Counterstrike . . . 209,-
C&C Counterstrike . . . 89,-
Comanche 3 . . . 145,-
Conquest Earth . . . 159,-
Constructor . . . tel.
Crusader No Regret . . . 134,-
D . . . 155,-
Dark Colony . . . 145,-
Darkening - Privateer 2 . . . 160,-
Darklight Conflict . . . 145,-
Decathlon 3DO . . . 99,-
Deus PL . . . 129,-
Diablo . . . 155,-
Die Hard Trilogy . . . 145,-
Dungeon Keeper PL . . . 150,-
Ecstatica II PL . . . 148,-
Eraser Tournabout . . . 159,-
Eurofighter 2000 Evolution . . . 179,-
Excalibur 2555AD . . . 145,-
Extreme Assault . . . 155,-
Fable . . . 135,-
Fifa Soccer Manager . . . 155,-
Fighting Force . . . tel.
Flip Out! . . . 99,-
Flying Corps . . . 155,-
Formula 1 (3DFX) . . . 199,-
Fragile Allegiance . . . 145,-
Frankenstein . . . 159,-
Gene Wars . . . 145,-
Grand Prix 2 . . . 134,-
Guts'n'Garters . . . 145,-
Harvester . . . 160,-
Hexen II . . . 159,-
IF 22 Raptor . . . 159,-
Ignition . . . 145,-
Inwestor PL . . . 135,-
International Rally Championship . . . 145,-
Jet Fighter III . . . 159,-
Kajko i Kokosz PL . . . 69,-
Katharsis PL . . . 129,-
Killing Time . . . 134,-
Kingdom of Magic . . . 159,-
Krazy Ivan . . . 138,-
Last Dynasty . . . 145,-
Legacy of Kain . . . 145,-
Lew Leon PL . . . 99,-
Liga Polska'97 dyskietki 3,5" PL . . . 49,-
Little Big Adventure 2 . . . 150,-
Lords of the Realm 2 . . . 145,-
Lost Eden . . . 135,-
Marco Polo . . . 135,-
Master of Orion 2 . . . 145,-
Metal Rage . . . 125,-
Moto Racer . . . 145,-
Nascar Racing 2 . . . 145,-
NBA Live'97 . . . 145,-
Normality . . . 129,-
Outlaws . . . 189,-
Orion Burger . . . 145,-
Panzer Dragoon . . . 169,-
Perfect Weapon . . . 145,-
Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL . . . 99,-
Polanie CD . . . 89,-
Power F1 . . . 145,-
Prisoner of Ice . . . 129,-
Psychic Dedective . . . 135,-
Rally Championship . . . 134,-
Rally Championship X-miles (dod. trasy) . . 69,-
Reloaded . . . 134,-
Resident Evil . . . tel.
Riot . . . 138,-
Ripper . . . 145,-
S.C.A.R.A.B. . . . 145,-
Sandwarriors PL . . . 135,-
Scorcher . . . 145,-
Shadows of the Empire . . . tel.
Shockwave Assault . . . 135,-
Shattered Steel . . . 138,-
Sherlock Holmes 2 . . . 145,-
Skynet . . . 145,-
Smerfy - platformówka . . . 89,-
Speedboat Attack . . . 145,-
Star General . . . 145,-
Strife . . . 135,-
Theme Hospital . . . 145,-
Time Warriors PL . . . 119,-
Tin Tin in Tibet . . . 89,-
Tomb Raider . . . 145,-
Total Animals (3 gry:Catz,Dogz,Worms) . . 157,-
Total Mania . . . 135,-
Touche PL . . . 119,-
Total Anihilation . . . tel.
Toy Story . . . 145,-
Tunnel B1 . . . 145,-
US Navy Fighters'97 . . . 145,-
Wages of War . . . 139,-
Warlords III . . . tel.
Wersal PL . . . 145,-
XS PL . . . tel.
X-Com Apocalypse . . . 159,-



GRATIS! przy zakupie każdego programu do PC



NISKA CENA

A-Train . . . 39,-
Alien Trilogy . . . 79,-
Bioforge . . . 49,-
Broken Sword . . . 79,-
Bubble Bobble . . . 49,-
CIVilization + COLonization (2gry) . . . 79,-
Down in the Dumps . . . 69,-
Dragon Lore 2 . . . 69,-
Ecstatica . . . 49,-
Fifa International Soccer . . . 49,-
Gabriel Knight 2 (6CD) . . . 99,-
Gene Machine . . . 49,-
Guilty . . . 79,-
Inca Collection (2gry) . . . 39,-
Kick Off'96 PL . . . 89,-
Little Big Adventure . . . 49,-
Phantasmagoria 2 (6CD) . . . 99,-
Rayman . . . 79,-
Rise of the Robots . . . 39,-
Rise of the Triad . . . 49,-
Sabre Team . . . 49,-
Scorched Planet . . . 49,-
Sim Ant . . . 39,-
Sim Earth . . . 39,-
Sim Farm . . . 39,-
Swiv 3D . . . 69,-
Syndicate Wars . . . 79,-
Thexder . . . 79,-
Toonstruck . . . 79,-
Under a Killing Moon (4DC) . . . 79,-
UFO & X-Com (2 gry) . . . 79,-



Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3 - 5 dni. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru.

NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI.

Wszystkie konsole objęte są 12 miesięczną gwarancją i posiadają instrukcję w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

PLi - polska instrukcja obsługi (dla gier PSX)
tel. - gra w zapowiedziach, nieznana cena



UWAGA! jeden kupon można użyć do nabycia jednego artykułu o wartości powyżej 100 zł

TYM KUPONEM MOŻESZ ZAPŁACIĆ

w naszym sklepie przy ul.Grochowskiej 290 w Warszawie do końca 1997 roku

COMAT
GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE
Sklepy firmowe PlayStation

W TYM SKLEPIE PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ I AKCEPTUJEMY KARTY PŁATNICZE

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II przejście podziemne 00-024 Warszawa, pawilon 12 tel./fax.022 630 29 73 pon.-pt.10⁰⁰-20⁰⁰ sob.9³⁰-15⁰⁰ w grudniu także niedz. 10⁰⁰-15⁰⁰

ul.Krucza 50 "D.T. SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa tel.022 827 72 11 wew. 356 pon.-pt.8³⁰-20⁰⁰ sob.9⁰⁰-16⁰⁰ pierwsza niedz.miesiąca i wszystkie w grudniu 10⁰⁰-15⁰⁰

ul.Grochowska 290 03-841 Warszawa tel.090 29 56 13 pon.-pt.10⁰⁰-18⁰⁰ sob.10⁰⁰-15⁰⁰

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 10/97 (40)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.htm

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Marcin Sztankowski (Diabeł)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata i reklamacje
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (I kwartał '98)
Należność (3 x 3.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1997 r.)

Wstępniak



Nie chcemy się powtarzać, ale... zaczęło się. Wysyp gier komputerowych osiągnie niedługo apogeum. Jest w czym wybierać – obfitość taka, że musieliśmy powiększyć objętość pisma, aby to wszystko ogarnąć. Śledząc rozwój naszego miesięcznika, obserwujecie na pewno systematyczny wzrost udziału opisów gier konsolowych. Nic w tym dziwnego – rynek konsol rozwija się niezwykle dynamicznie i nie można tego nie zauważyć. Nasze pismo wyraźnie odróżnia się od innych, rodzimych tym, że przyjęło zdecydowanie formę czasopisma multi-platformowego. Sukcesywnie ewoluujemy więc w kierunku nowoczesnych pism europejskich traktujących o grach jako takich i nie eksponujących podziałów między posiadaczami różnych maszynek. Zresztą standardem jest, że te najlepsze gry, trafiają z czasem na wszystkie liczące się platformy. Sega od dawna wydaje już gry na pecety. A gry z Nintendo64, które do niedawna wydawały się być przypisane tylko do jednej platformy, zaczynają pojawiać się również na PC. Ale ruch jest również w drugą stronę, bo gry z PC trafiają później na konsolę i wszystko jest OK. Zdaje się to potwierdzać nasze podejście do tematu. Gry dzielimy zatem na dobre i złe, nie przejmując się tym, na jakie platformy są one obecnie wydane. Dzięki temu Czytelnicy Gier Komputerowych mają możliwość zapoznania się ze wszystkim tym, co dzieje się aktualnie w wielkim świecie komputerowej rozrywki. Drobnej modyfikacji uległ dział „Przedstawiamy", w którym dotychczas poruszaliśmy różnorodną tematykę np. opinie na temat konsol itp. Teraz rozszerzamy go o opisy gier na chwilę przed ich premierą. Oczywiście dobieramy tu gry na które wszyscy czekamy z utęsknieniem, o których głośno jest już w fazie ich powstawania, a w które udało się nam już zagrać. W bieżącym numerze taką pozycją jest „Tomb Raider 2". Co jeszcze przygotowaliśmy? Na pierwszy ogień idzie recenzja gry „Sid Meier's Gettysburg!". Twórca legendarnej już „Cywilizacji", pożegnał się z MicroProse i wypuścił naprawdę rewelacyjną grę strategiczną, która na pewno nie przyniesie mu wstydu. Idąc dalej, „Broken Sword 2" wspaniała przygodówka po polsku. „Hexen II" na którego czekano z zapartym tchem. „Dark Reign" to najpoważniejszy rywal do palmy pierwszeństwa wśród strategii realtime. W tym gronie znalazło się miejsce dla sympatycznej gierki platformowej z grafiką 3D, o wdzięcznym tytule „Crock". Tu zatrzymajmy się na chwilę, bo chcemy podkreślić, że ta gra zapoczątkowała u nas recenzję na „Exclusive", ale nie będziemy tego oczywiście nadużywać, gdyż nasz stosunek do „wyłączności" jest raczej sceptyczny. Ponadto przygotowaliśmy bardzo dużo elektryzujących zapowiedzi i jak zwykle garść porad, tipsów i solucji. Zapraszamy do lektury.

Redakcja

w toku

porady

recenzje

przedstawiamy

Tomb Raider 2



PREVIEW!

Patrz Str.40

Ankieta

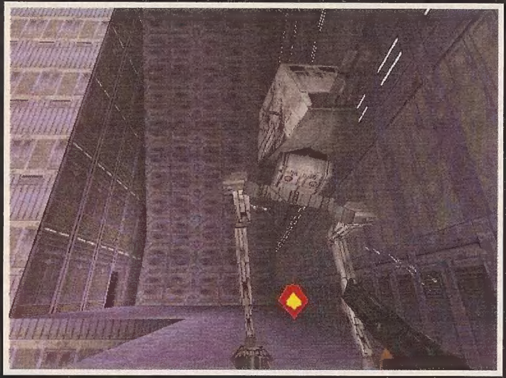
Twój Głos Jest Dla Nas Ważny! Weź Udział i Wygraj! Str. 84



Witamy wszystkich Czytelników „Gier Komputerowych". Prosimy o znalezienie jakiegoś wygodnego fotelika... Bieżąca edycja CD Waszego Ulubionego Pisma, może spowodować bardzo ostre objawy zawrotów głowy! Ludziska!!! Na płytce w tym miesiącu znajdziecie dema takich hiciorów, jak: „Broken Sword 2", „Hexen 2", „I-War" oraz „Virtua Fighter 2". To oczywiście nie wszystko, ale o tym przeczytacie niżej...

Jedi Knight

LucasArts
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95
Kolejna strzelaninka 3D na naszej płytce. Tym razem akcja rozgrywa się w klimatach „Gwiezdnych Wojen". Sprawa warta chwili uwagi, szczególnie gdy posiadasz akcelerator graficzny...



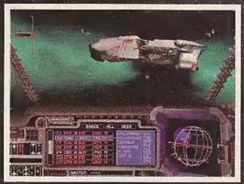
Hexen 2

Activision
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Tej gierki chyba nie trzeba przedstawiać! Superstrzelanka z niesamowitym, mroczno-gotyckim klimatem. W numerze znajduje się jej pełna recenzja, a na płytce grywalne demo. Życzymy miłej zabawy!



I-War

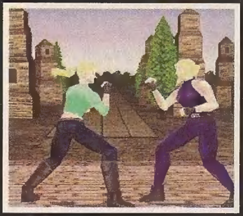
Particle Systems
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95
Najnowszy „symulator kosmiczny". Gra charakteryzuje się niesamowitą graficzką, przez co do osiągnięcia pełnej prędkości wymaga silnego sprzętu (najlepiej P200).





Virtua Fighter 2

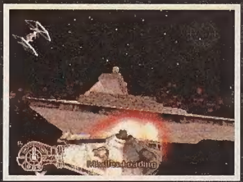
Sega
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95
Kultowa nawalanka. Jeśli jesteś fanem tego gatunku i nie grałeś w nią, to masz najlepszą okazję, aby nadrobić zaległości. Koniecznie odpal to cacko!





Shadow Of The Empire

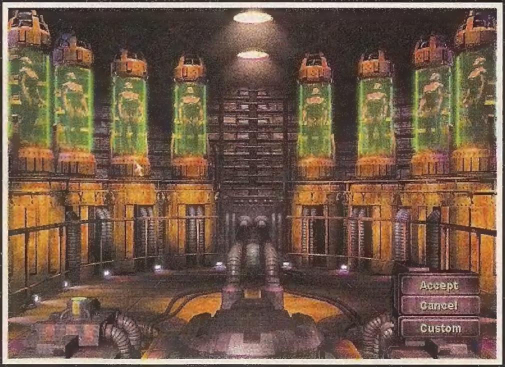
LucasArts
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95
Klasyczna rozwalanka kosmiczna. Program posiada piękną graficzkę i wysoki stopień grywalności. „Shadows Of The Empire" to gierka, którą trzeba zobaczyć!





Pax Imperia: Eminent Domain

THQ Inc.
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Klasyczna (jednocześnie bardzo dobra) gierka strategiczna – Twoim zadaniem jest podbój i skolonizowanie galaktyki. Niezwykle ciekawa i godna uwagi pozycja.



Uprising

3DO
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Bardzo oryginalna gierka 3D, łącząca elementy „Command & Conquer" i „Quake" z przewagą tych pierwszych. Jedna z najbardziej egzotycznych pozycji znajdujących się na krążku CD „GK".

Mass Destruction

BMG
Pentium 100, 16 MB RAM, MS-DOS
Playable demo niesamowicie grywalnej rozwalanki, z czołgiem w roli głównej. Demko należy odpalić z DOS-u, poprzez uruchomienie pliku install.exe z katalogu MASSDEST.

Rally 2

Europress
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Sequel, jednej z najlepszych wyścigówek na PC. Niesamowita grafika, tryby gry – zręcznościowy i symulacyjny to atrybuty tej produkcji.

Counter Action

Mindscape
Pentium, 16 MB RAM, DOS
Klon „Red Alerta". Nie jest powalająca, ale warta uwagi. Umieszczone na naszej płytce demko należy zainstalować poprzez przegranie z poziomu DOS katalogu COUNTER na twardy dysk i uruchomienie z tego miejsca pliku ca_demo.exe.



Netstorm

Activision
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, modem 9600 bps, TCP/IP
Jedna z najbardziej oryginalnych strategii, jakie ostatnio się ukazały. Klasyczna idea strategiczna, czyli podbój i panowanie nad zdobytymi rejonami, realizowana jest tu za pomocą... Internetu! Precz z AI – nadszedł czas, aby zmierzyć się z Inteligentną Istotą Po Drugiej Stronie Kabelka...

Worms 2

MicroProse
Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95
Sequel jednej z najbardziej jajcarskich gierek, jakie zostały wydane na PC. UWAGA: pozycja ta nie znajduje się w menu GK. Trzeba odpalić ją bezpośrednio z płytki, z poziomu Windows 95 – katalog WORMS2, plik setup.exe.

Warwind 2

SSI
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Bardzo dobra gra strategiczna z całkiem fajną graficzką, niezłym udźwiękowieniem oraz wysoką zawartością merytoryczną. Sequel tej gry ma sporo usprawnień w stosunku do pierwowzoru i z tego powodu będzie on gratką dla wszystkich fanów strategii...

Dark Earth

Electronic Arts
Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95
Przygodówka z bardzo klimatyczną graficzką 3D. Mnóstwo zagadek oraz elementów zręcznościowych czynią z niej niezwykle interesującą pozycję.



Broken Sword 2

Revolution
Pentium, 16 MB RAM, Windows
Sequel wspaniałej gry przygodowej, uznanej wśród fanów tego gatunku za klasykę. Gierka posiada piękną grafikę oraz wspaniałe udźwiękowienie. Na płytce znajduje się wersja rolling demo.

Little Big Adventure 2

Adeline Software
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95
Kolejna, przywalająca i kultowa już przygodówka. Piękna graficzka, niezwykłe efekty oraz animacja postaci, czynią ją niezwykle grywalną pozycją.



nowości

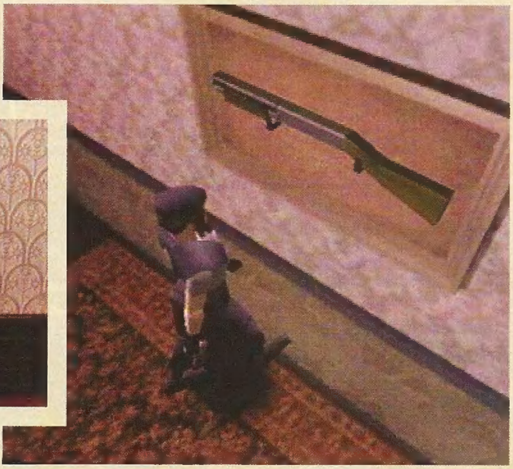
Poniżej znajdziecie nowości zapowiadane na najbliższe tygodnie, a więc premiery ich można spodziewać jeszcze przed Gwiazdką. Są to w większości świetne gierki na które warto zwrócić baczną uwagę.

Resident Evil

Virgin ● PC

Już niedługo ukaże się pecetowa wersja Playstation'owego przeboju, który sprzedano w ponad dwa milionach egzemplarzy – „Resident Evil". Dla miłośników zombie i innych mutantów mamy dobrą wiadomość. Otóż gra koncentruje się głównie na rozwałce tych bestyjek. Grafika prezentuje się bardzo dobrze – zobaczymy jakie wymagania sprzętowe będzie miał ten tytuł... Twórcy gry obiecują dużą ilość pomieszczeń do zbadania. Nie będziemy też mogli narzekać na brak monstrów do przerobienia na kotlety. Klimat będzie utrzymany w konwencji czysto horrorystycznej tak więc, zapowiada się niezłe mięsko... ■





Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**

Screamer Rally

Virgin ● PC



Dwa lata temu pierwsza część „Screamera" narobiła niezłego szumu, zaś dwójka królowała podczas zeszłorocznej gwiazdki. Hołdując prostej zasadzie – „kolejne święta i kolejny Screamer", Virgin zapowiedział właśnie wydanie jego kolejnej części z numerkiem 3. Jak z pewnością pamiętacie, poprzednie edycje tych wyścigów, charakteryzowały się znakomitą oprawą graficzną. Nie inaczej będzie i tym razem. Nowy engine z wbudowaną akceleracją 3D, pozwolił osiągnąć efekty na miarę dedykowanego akceleratorom psygnosisowego „Formula 1". Do dyspozycji otrzymamy 7 zupełnie nowych tras. Zdecydowanie ma się też poprawić inteligencja komputerowych przeciwników. Dla fanów trybu multiplayer przewidziano tryb sieciowy (maksymalnie sześć osób), a tym nie „zsieciowanym" autorzy zafundowali tryb splitscreen. Dorzucono też pięć nowych pojazdów i całkiem nową ścieżkę dźwiękową. Jest na co czekać... ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**

Dreams

Cryo ● PC

Pomysł jest dość oryginalny i na pewno zasługuje na uwagę. Grafika w grze po prostu zwala z nóg. Wszystko w wysokiej rozdzielczości, każda postać porusza się bardzo płynnie. Poza tym cała gra przeplatana jest dynamicznymi wstawkami, które również robią duże wrażenie. W czasie naszych podróży spotkamy się z ponad setką potworów, zjaw i innego paskudztwa. Akcja gry ma się rozgrywać w ponad stu starannie wykonanych lokacjach. Patrząc na wszystkie wymienione cechy tej gry, należy spodziewać się pozycji mogącej zagrozić takim tytułom jak „Dark Earth" i „Ecstatica". ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**

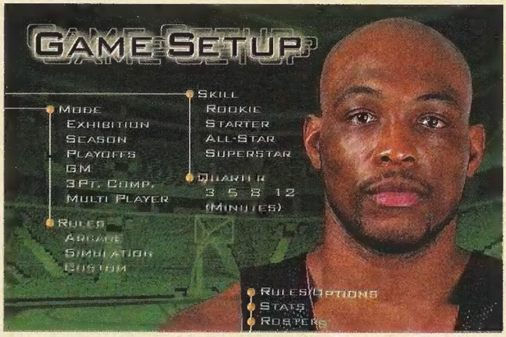


NBA 98

EA Sports ● PC, PSX

Coś dla fanów koszykówki. Electronic Arts wypuszcza na rynek „NBA 98", które ma się stać najlepszą grą w swojej kategorii. Będziemy w niej mogli grać każdą z dwudziestu dziewięciu drużyn występujących aktualnie w NBA. Oprócz tego dodano edytor ligi, który daje możliwość stworzenia własnej ligi NBA, w której skład wchodzić będzie od czterech do trzydziestu dwóch teamów. Tryb menedżerski pozwoli poprowadzić finanse wybranego zespołu i z pewnością podniesie atrakcyjność „NBA 98". Autorzy zapowiadają zaimplementowanie wielu efektownych akcji, co zapewne będzie dodatkowym atutem gry. Grafika wygląda obiecująco i będzie wykorzystywać 3Dfx. Dźwięk ma stać na równie wysokim poziomie. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Już jest**







Unreal

GT Interactive ● PC

W tej strzelance 3D ma być wykorzystane bilinearne wygładzanie tekstur, dzięki czemu otrzymamy przepiękną i dokładną grafikę. Oprócz tego wszyscy polygonowi wrogowie mają wyglądać super-realistycznie (na każdego z nich przypada ponad trzysta klatek animacji). „Unreal" ma mieć świetny engine i dynamiczną muzykę, która będzie wprowadzała niepowtarzalny klimat. Do „Unreal'a" dodano również edytor, który zapewne dostarczy nam dużo dobrej zabawy przy tworzeniu nowych poziomów. Autorzy mają również zafundować nam bardzo skomplikowane levele pełne zagadek i pułapek. Oczywiście to tylko slogany, ale nawet jeśli tylko połowa z nich okaże się prawdą, to i tak gra stanie się hitem. ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Listopad**



F1 Racing Simulator

UBI Soft ● PC

Grafika, jeśli wierzyć zapowiedziom, będzie odjazdowa, niestety trzeba posiadać minimum P120, aby grę w ogóle odpalić. W czasie jej produkcji autorzy konsultowali się z inżynierami Renault, co ma zapewnić duży realizm jazdy. W „F1RS" będziemy się ścigać na szesnastu trasach, na jakich rozgrywane były mistrzostwa świata formuły pierwszej. Dystrybutorem gry na Polskę będzie LEM. Gra ma się ukazać w listopadzie tego roku i na pewno będzie bardzo atrakcyjną ofertą dla wszystkich fanów formuły pierwszej. ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Listopad**







NetStorm

Activision ● PC

„W świecie zwanym Nimbus, znajduje się wyspa wisząca w powietrzu. Jest ona Twoim królestwem oraz narzędziem, dzięki któremu zdominujesz Stratosferę. Uzbrojony w fantastyczne bronie, kierując mitycznymi bestiami będziesz musiał podbijać wyspę za wyspą, chwytać jej Najwyższego Kapłana i składać go w ofierze Furiom. Zdobędziesz w ten sposób Wiedzę, która jest kluczem do nowych potężnych broni. Tylko w ten sposób możesz zawładnąć Niebem." Tak pokrótce przedstawia się wątek fabularny jednej z ciekawiej zapowiadających się gier strategicznych czasu rzeczywistego. Podstawową cechą, odróżniającą ją od innych przedstawicielek tego gatunku jest to, że jako pierwsza została zaprojektowana specjalnie dla rozgrywek w Internecie. I Oprogramowanie serwera, po raz pierwszy w historii gier multiplayer, w tak dużym stopniu ułatwia precyzyjne znajdowanie przeciwników o zbliżonych umiejętnościach i zasobach, iż praktycznie eliminuje występowanie nierównych potyczek między sieciowymi graczami. Autorzy „NetStorma" obiecują, że największy wpływ na przebieg rozgrywki będzie miało strategiczne myślenie, a nie bezmyślne produkowanie coraz większej liczby nowych jednostek. Ciekawe, jak tytuł ten przyjmie się w Polsce – każdy, kto korzystał z usług Telekomunikacji Polskiej S.A., wie mniej więcej o co chodzi... ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Listopad**





Panzer General 2

SSI • PC



Już niedługo trafi do sklepów „Panzer General 2". Jego twórcy z SSI zapowiadają, że będzie to zupełnie nowa gra, a nie tylko sequel. Wprowadzono w nim inny niż we wszystkich „Generalach" widok mapy – wygląda on teraz naprawdę ślicznie. „PG 2" obejmuje podobnie, jak jego poprzednik lata 1939 – 1945, przy czym ilość scenariuszów ma być o wiele większa. Opanowanie zasad „Panzer Generala" ma być bajecznie proste, a jednocześnie gra ma być wyzwaniem nawet dla najlepszych strategów. „Generala" wyposażono również w edytor map i jednostek. Dla multiplayerowców stworzono możliwość gry dla maksymalnie czterech graczy przez Internet, LAN i PBEM. Każda jednostka będzie mieć swojego stałego dowódcę, który po kolejnych bitwach zyskuje doświadczenie. Jeżeli wszystko będzie wyglądać tak, jak zapowiadają twórcy gry, to „Panzer General 2" może się okazać wielkim przebojem. ■



Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Listopad**

Zielona Seria

IPS • PC

W drugiej połowie października IPS wprowadził nową serię wydawniczą pod roboczą nazwą „Super Budget". Będzie ona obejmować trochę starsze tytuły, które nadal są popularne. Osiem pozycji otwierających serię to: „Gene Wars", „Strike Commander", „Privateer", „Magic Carpet", „Populous 2", „Powermonger", „Wings of Glory", „Little Big Adventure" oraz „Crusader: No Remorse". Gry sprzedawane są po bardzo atrakcyjnej cenie – 19.99 zł. Wygląda na to, że pomysł ten, to strzał w przysłowiową dziesiątkę. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Listopad**

EMPiK
Kultura i Media
lista przebojów gier komputerowych

Głosujcie na trzy tytuły. Czekamy na Wasze głosy na kartkach pocztowych do 10 - go każdego miesiąca. Wszystkie kartki wezmą udział w losowaniu gier z czołówki list.

Lista przebojów *Gier Komputerowych* :
1 Dungeon Keeper
2 MDK
3 C&C Red Alert
4 X-COM Apocalypse
5 Theme Hospital
6 Tomb Raider
7 FIFA' 97
8 Heroes of Might & Magic
9 X-Wing vs TIE Fighter
10 Comanche 3

Lista przebojów EMPIK-u :
1 11TH Hour
2 Carmageddom
3 Longbow Gold
4 Need for Speed II
5 Civilization II
6 Baba Jaga i Czarodziejskie Gęsi
7 Asterix i Obelix
8 Settlers II /wersja podstawowa/
9 Scorcher
10 Capitalism Plus

głosujcie !

Nasi ostatni zwycięzcy :
Bartek Maniakowski z Świebodzina
Mirosław Kurzak z Krasnystawu
Barbara Kaszewska z Białystoku
Zbyszek Sikora z Radlina
GRATULUJEMY.

Nasz adres :
CGS Computer Studio ul.Marsa 6 04-202 Warszawa

Mortal Kombat Mythologies

GT Interactive ● PC







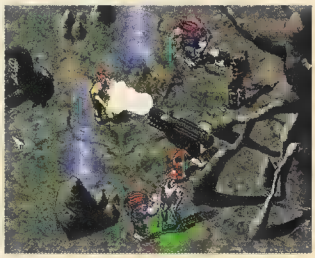
Następnym krokiem po stworzeniu trzech części kultowej już (przynajmniej w niektórych środowiskach) gry „Mortal Kombat", nadeszła pora na Telesfora, no może nie do końca, ale na dalsze rozwinięcie idei. Zmieniono formułę programu. Nie będzie tu prostej nawalanki, bo od tego ma być „MK 4", którego nadejścia można się niedługo spodziewać. Sam pomysł na grę powstał z prostego połączenia stłucz kogo się da, z elementami przygodówki. Co prawda nie będzie tu za dużo elementów logicznych, bo bohaterem będzie znany już Sub-Zero. Jego wspaniałe umiejętności walki zdadzą się na niewiele, bez wsparcia taktycznego (czy też merytorycznego) w głowie jego pana, czyli gracza. Nasza postać zajmie się nie tylko odkrywaniem nowych lokalizacji (jak twierdzą autorzy – całych setek), ale także odnajdywaniem przedmiotów magicznych, uzdrawiających oraz inteligentnym używaniu obiektów. Poza tym nadarzy się tu jedna z niewielu okazji poznania niespodzianek jakie szykują nam wydawcy w 4 części „MK", w postaci nieznanych nam dotąd bohaterów, ich sposobów walki oraz ciosów, co szczególnie powinno zainteresować prawdziwych fanów tej gry. No i ten typ grafiki, raczej do tej pory obcy produkcjom z tej serii. Popatrzcie na te screeny! Pytanie tylko jak to będzie się poruszać na ekranie i na ile się sprawdzi w praktyce. Sądząc jednak po poprzednich tytułach z tej stajni oraz patrząc na dokonania konkurencji (a zapewniam Was, że twórcy robią to o wiele dokładniej) nie przewiduję tu wielkich rozczarowań. Jeśli dodamy do tego jeszcze bardzo realistyczne odgłosy łamanych kości (tu powinniście wydać z siebie bądź to przeciągłe brrrr, jako oznakę waszego wstrętu lub też okrzyk wojenny połączony z symbolicznym kopnięciem w kant stołu) to wydaje mi się, że fani nie powinni być zawiedzeni. A wręcz przeciwnie, nie powinni mieć nic naprzeciwko... ■

Dystrybucja: **GT Interactive**
Premiera: **Listopad**



Youngblood

GT Interactive ● PC



Poprowadź drużynę „Youngblood" poprzez 11 etapów rozgrywanych w czasie rzeczywistym, które łączą w sobie elementy akcji z RPG. Walcz w gęstej dżungli, spieczonej pustyni, bulgoczących wulkanach, aż do samego piekła. Nastaw się jednak na to, że z każdym etapem przeciwnicy stawać się będą bardziej okrutni i podstępni oraz silniejsi. Ale pospiesz się. Czasu coraz mniej, aby zniszczyć złego Gigera i doktora Leviticusa zanim odnajdą sekret prowadzący do dominacji nad światem — Drachma Codex. Do tego celu posłuży 11 różnych bohaterów połączonych w 6-cio osobowe grupy (oczywiście wybieranych przez gracza), zaś każdy z nich, jak nietrudno się domyśleć, jest jedyny, niepowtarzalny i dysponuje swoimi specyficznymi ruchami. Tu oczywiście gracz będzie musiał dokładnie wgłębić się w każdą z postaci: poznać jej słabe i mocne punkty, umieć je wykorzystać i zakamuflować za pomocą broni i szkolenia. W takiej grze nie może oczywiście zabraknąć ani możliwości grania we dwójkę, ani trybu deathmatch. Kolejnym plusem ma być możliwość wysyłania poszczególnych członków teamu w różne punkty mapy jednocześnie i oczywiście kierowanie każdym z nich osobno. Do elementów RPG zaliczyć można niewątpliwie poziom doświadczenia, zdobywanie kolejnych stopni wtajemniczenia oraz możliwość konwersacji. Oczywiście cała gra to pełne 3D, z renderowanym tłem oraz samplowanymi komentarzami... ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Listopad**


SONY
FIGHT
FLIGHT SIMULATOR
G-Police
PlayStation
PSYGNOSIS
PlayStation
Nie daj się wrobić w gry pirackie! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!
Konsole PlayStation z oryginalną kartą gwarancyjną objęte są pełną roczną gwarancją.

w toku

Kontynuujemy naszą podróż po najciekawszych zapowiedziach gier prezentowanych na ECTSie. Większość z nich będzie miała swoją premierę przed Gwiazdką i na pewno podbije serca wielu z Was.

Daikatana

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Ion Storm**
Premiera: **Kwiecień**



W roku 2455 we wnętrzu góry Fujiyama zespół archeologów poszukiwał mitycznego miecza Daikatana.



Ostrzeżeni przez sejsmologów o mającej wkrótce nastąpić erupcji wulkanu, pracowali pod ogromną presją i wreszcie udało im się znaleźć ten święty, starożytny artefakt, który, jak głosi legenda, umożliwia podróżowanie w czasie. Mimo wybuchu wulkanu, który nastąpił chwilę później miecz, udało się szczęśliwie uratować i przetransportować do Tokio. Ponieważ stanowił sporą pokusę, stał się motywem zabójstwa. Dr Benedict zabił dr Ibiharę, aby móc spokojnie podróżować w czasie. Będąc w posiadaniu miecza, cofnął się do roku 2030, w którym to ojciec Ibihary wynalazł lekarstwo na AIDS. Ukradł je i przedstawił światowi medycznemu jako swój wynalazek, zaś zarobione tą drogą pieniądze przeznaczył na budowę twierdzy, aby chronić bezcenną broń. Córka zamordowanego Ibihary Mikiko zwraca się do Ciebie, byłego asystenta jej ojca, z prośbą o włamanie się do fortecy, aby będąc w posiadaniu Daikatany ustanowić bieg historii takim jaki był oraz sprowadzić jej ojca z powrotem. Tak oto prezentuje się fabuła jednej z nadchodzących strzelanek. Szefem grupy projektantów był facet o znanym nazwisku - John Romero (tak, tak, to ten od „Quake"). W grze bawimy się samym Miyamoto, ale także córką zaszlachtowanego doktorka Mikiko oraz ciemnoskórym Superflyem Johnsonem. Możemy wcielić się oczywiście w każdą z ww. postaci. Spotkamy tu ponad 60 potworów, 30 rodzajów broni i masę scenerii od starożytnej Grecji poczynając, na San Francisco roku 2500 kończąc. Do dodatkowych atrakcji należeć ma możliwość wspólnej zabawy do 16 osób z pomocą technologii użytej w „Quake 2". ***Tycjan***





Atrakcyjnie zapowiadający się kawałek rozwałki 3D. Miejmy nadzieję, że pełna wersja będzie równie dobra, jak preview.







I-War

Platforma: [illegible]
Wydawca: [illegible]
Producent: [illegible]
Premiera: [illegible]



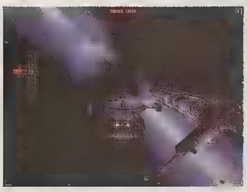
Ludzkość rozpoczęła kolonizację Galaktyki. Przez [illegible] lat toczyła bitwy [illegible] Pograniczu tylko [illegible] to, żeby przesunąć je dalej, [illegible] kolejny system gwiezdny. Kiedy podbój się zakończył – nieunikniona była kolejna, tym razem, domowa, wojna... Trwa już ponad wiek, z każdym [illegible] [illegible] bardziej zajadła.

W nowej grze symulacyjnej, jednej z najbardziej złożonych przedstawicielek tego gatunku, wcielasz się w skórę członka załogi obiektu klasy Dreadnaught, czyli olbrzymiego, ponad stupięćdziesięciometrowego okrętu bojowego. W tej roli będziesz musiał wykazać się o wiele większą znajomością tematu niż w pozostałych symulatorach, gdyż prócz zwykłych umiejętności pilota bojowego przyda się duża dawka wyobraźni, odwagi i sprytu, których wymagać będą stawiane przed Tobą zagadki logiczne.

Członek załogi, w którego rolę będziesz się mógł wcielić, to człowiek o jednej z czterech specjalności: dowódca, pilot bojowy, strzelec pokładowy i inżynier. W zależności od przyjętej przez Ciebie roli, będziesz musiał, odpowiednio, prowadzić okręt do walki z wrogimi flotami, pilotować go w starciach, ostrzeliwać nadlatujące wrogie jednostki lub też zabezpieczać oraz, ewentualnie, naprawiać uszkodzenia zadane przez wroga. Uwzględniając to, iż w każdym momencie można się będzie przełączyć z jednej roli do drugiej, można stwierdzić, że już niedługo będzie można zagrać w wymarzoną wprost grę dla wszystkich miłośników symulacji, strategii i RPG.

Gra oferuje naprawdę dużo: ponad 4000 systemów gwiezdnych w promieniu stu lat świetlnych w odpowiednich odległościach od siebie, z ponad dwu i pół tysiącami planet i księżyców o właściwych, prawdopodobnych orbitach, przy czym nasz system słoneczny jest odwzorowany z dużą dokładnością. Wszystkie obiekty w grze zachowują się zgodnie z opracowanym dla nich modelem fizycznym: stacje orbitalne obracają się w celu zapewnienia mieszkańcom sztucznej grawitacji, statki poruszają się i zderzają z innymi obiektami zgodnie z zasadami dynamiki.

Sztuczna Inteligencja obiektów latających pilotowanych przez komputer, również stoi na wysokim poziomie: pojazdy są w stanie realizować ogólne rozkazy Dowództwa, grupować się w formacje w celu uzyskania lepszych efektów czy też reagować na nieprzewidziane wcześniej zdarzenia. W przypadku poważnych uszkodzeń jednostka jest w stanie wycofać się w celu dokonania niezbędnych napraw, podczas gdy pozostałe zmienią odpowiednio szyk. Komputerowi dowódcy dostrzegają również wszystkie możliwe sposobności i starają się je możliwie najlepiej wykorzystać.

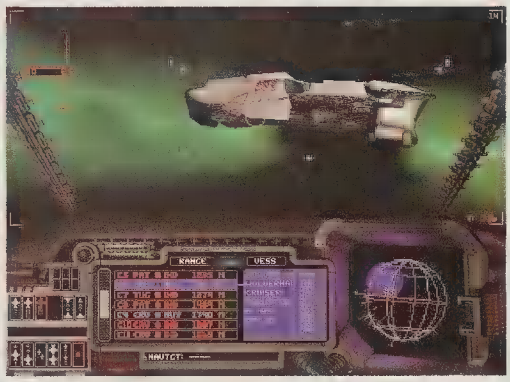




Statki kosmiczne, podobnie jak i ich systemy, są oparte na fikcyjnych technologiach przyszłości, stanowiących jednak prawdopodobny rozwój uwzględniając obecne trendy. Każdy z okrętów składa się z trzydziestu czterech w mniejszym czy większym stopniu niezależnych systemów, symulowanych w czasie rzeczywistym. Uszkodzenie każdego z nich oddziaływuje w jakimś stopniu na pracę pozostałych, przy czym gracz ma możliwość, poprzez zmiany pewnych parametrów, odciążenia jednych, kosztem innych.

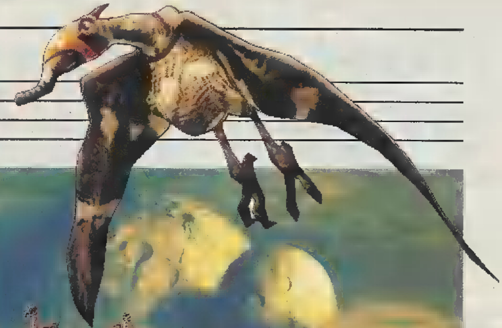
No i na koniec – coś o grafice. Prócz standardowych, ale, w tym przypadku, świetnie zrealizowanych animowanych scen FMV wprowadzających w akcję i pokazujących jej rozwój, dostaniemy w pełni trójwymiarową grafikę ze śledzeniem promieni świetlnych w czasie rzeczywistym, przy równoczesnej symulacji wielu źródeł światła. Planety są stworzone w postaci obiektów o powierzchni pokrytej teksturami bądź to na podstawie map astronomicznych lub technologii fraktali. Wszystkie inne, mniejsze i większe obiekty są w pełni teksturowane. Gra będzie dostępna w sprzedaży już przed Gwiazdką tego roku... Wygląda na to, że dostaniemy fajny prezent. [illegible]

W „I-War" znajdziemy w pełni trójwymiarową grafikę ze śledzeniem promieni świetlnych w czasie rzeczywistym, przy równoczesnej symulacji wielu źródeł światła."



Platforma: PC
Wydawca: Infogrames
Producent: Appeal
Premiera: Gwiazdka

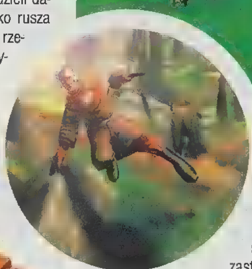
Outcast





No i proszę - jeszcze nie widzieliśmy pełnej wersji „Tomb Ridera 2", a tu już pojawiła się gierka, która ma być jej głównym konkurentem.

Z dostarczonych mi materiałów wygląda na to, że jest dużo lepsza od strony technicznej, ale żeby powiedzieć czy jest tak w odniesieniu do całości, należy poczekać na ich pełne wersje, po czym porównać je. Czas na kilka szczegółów. Jeśli chodzi o grafikę: mamy tu animacje 3D w czasie rzeczywistym, rewolucyjny (ponoć) engine, który ma zapewnić bardzo realistyczne scenerie, 10 postaci mogących pojawiać się symultanicznie (przy Pentium 166). Ci, którzy mieli okazję widzieć grę na zamkniętych pokazach, zaklinają się na wszystkie świętości, że czegoś tak zajeżystego nie widzieli dawno. Podobno wszystko rusza się tak, jak powinno w rzeczywistości, perspektywa jest zachowana i ogólnie jest to zawodowstwo. Pewnie jest to skutkiem zastosowania zapierających dech w piersi kątów ustawienia kamery, żywcem przeniesionych z amerykańskich filmów akcji. Z tej samej beczki (jak to mówiono w Monty Pythonie: a teraz z zupełnie innej beczki) pochodzą niesamowite efekty specjalne. Za to ścieżka dźwiękowa zaskoczy pewnie najbardziej wytrawnych graczy. Otóż napotkamy tu muzykę wykonywaną przez moskiewską orkiestrę symfoniczną oraz chór. Związane jest to z upodobaniami głównego bohatera: takaż muzyka, historia świata oraz dobra wódka. Od czasu kiedy jego dziewczyna zniknęła w 1988 podczas jednej z jego misji odczuwa on straszliwe poczucie winy oraz niesamowitą klaustrofobię. Fabuła dotyczy odkrycia jednego z profesorów, który to matematycznie udowodnił istnienie równoległych wszechświatów. W roku 2003 z tajnej bazy na biegunie północnym wystrzelona została kapsuła skierowana do jednego z równoległych wszechświatów. Po godzinie powraca. Naukowcy natychmiast zdekodowali wszystkie informacje przez nią zebrane. Na ekranach ich komputerów ukazał się obraz planety bliźniaczo podobnej do Ziemi. Nagle oczom zaskoczonych uczonych ukazała się istota humanoidalna i po chwili cała kapsuła eksplodowała. Niemal natychmiast na jej miejscu pojawiła się czarna dziura, która wkrótce objęła teren całej bazy. W tej sytuacji rząd wysłał w trybie natychmiastowym do równoległej galaktyki jednostkę antykryzysową, w której oczywiście znajduje się nasz główny bohater. Ma on 39 lat i dosłużył się rangi komendanta. Są oni jedyną szansą na uratowanie planety Ziemia od zagłady. Kolejną nowością ma być tu także to, iż wszystkie postacie mają kierować się zrozumiałymi pobudkami, zaś gracz ma mieć możliwość słyszenia rozmów przeciwników. Czyli gra (prawie) w pełni interaktywna. Pożyjemy, zobaczymy, ale jak dla mnie jest to już teraz mała bomba. ***Slaughter***







Według zapowiedzi, gra (prawie) w pełni interaktywna. Pożyjemy, zobaczymy, ale jak dla mnie jest to już teraz mała bomba.

Forsaken

Platforma: **PC**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Probe**
Premiera: [illegible]

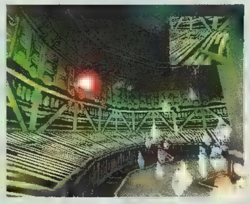
Unoszące się pojazdy, pełny trójwymiar i [illegible] silnych eksplozji. [illegible] prezentuje się najnowsza [illegible].

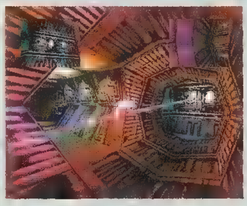
Na pierwszy rzut oka gracze skojarzą sobie „Forsaken” z „Descentem”. Obie gry zapewniają pełną swobodę ruchów w środowisku 3D, obie też reprezentują gatunek strzelanek kluczo-drzwiowych. Jeśli jednak zapytać [illegible] różnice, to możemy odpowiedzieć, że zamiast klimatu technicznego odnajdziemy w „Forsaken” różnorodność – do wyboru mamy 15 podstawowych modeli pojazdów, z których każdy można dowolnie skonfigurować. Dodatkowo każdy z możliwych do wybrania jeźdźców ma inny głos. Opcja multi-player umożliwiać będzie grę w sieci IPX (do 12 graczy naraz), po Internecie, modemie lub po kablu null-modem. Grafika i animacje gry będą w pełni obsługiwane przez większość akceleratorów, dostępny będzie także opcjonalny dźwięk 3D.

[illegible]

Na pierwszy rzut oka gracze skojarzą sobie „Forsaken” z „Descentem”.







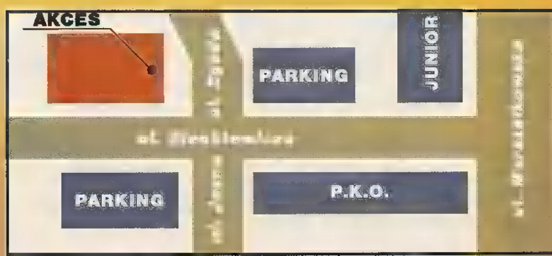
AKCES

ZAPRASZAMY DO NASZEGO DRUG[illegible] PUNKTU [illegible]
STRUŚ S.C.
PL. WILSONA 2A - HALL KINA [illegible]
CZYNNE: PN. - SO. 10-19

KOMPUTERY ★ AKCESORIA ★ OPROGRAMOWANIE

OPROGRAMOWANIE ROZRYWKOWE, MULTIMEDIALNE, EDUKACYJNE.
AKCESORIA I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE.
ZESTAWY KOMPUTEROWE KONFIGUROWANE NA ŻYCZENIE KLIENTA.

WARSZAWA, ZGODA 12
(NA TYŁACH „D.T.JUNIOR”,
W KSIĘGARNI „NIKE”)
TEL/FAX 827-44-88
GODZ. OTWARCIA
PON.- PT. 11-19, SOB. 10-14



Hellfire - Diablo

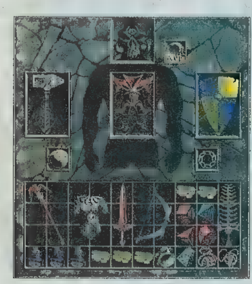
Platforma: **PC**
Wydawca: **CUC**
Producent: **Sierra**
Premiera: **Jesień**



Gierka o wiele mówiącym tytule „Diablo", była jednym z bardziej kontrowersyjnych, ostatnio wydanych „rolplejów". Piękna graficzka przyciągała nowicjuszy tego gatunku, ale nikła zawartość merytoryczna, która sprowadzała całą rozgrywkę, właściwie do ciągłej siepaniny, odstraszała od niej ortodoksyjnych rolplejowców.



Pomijając jednak te sprawy trzeba stwierdzić, iż „Diablo" był niewątpliwie sporym wydarzeniem na rynku gier komputerowych. No cóż - dla fanów tej gierki mamy dobrą wiadomość. Firma Sierra postanowiła zaserwować nam „jedyny autoryzowany, oryginalny update do tej gry". Cudeńko to nazywa się Hellfire. Podstawowe zmiany w stosunku do oryginału to: wprowadzenie nowej klasy, ośmiu leveli, kilku nowych potworów, obiektów, broni, zaklęć oraz artefaktów. Jeśli chodzi o przygodę, to ideologia jest jak zwykle prosta i można ją opisać kilkoma słowami. Jeden z negatywnych demonów – Na-krul oraz jego kohorty zbuntowały się przeciwko samemu Diabłowi. Brygada ta stała się na tyle silna, iż może zagrozić rodzajowi ludzkiemu. Twoim zadaniem jest oczywiście ich skasowanie. „Hellfire" daje nam możliwość zmierzenia się z 20 nowymi potworami, pośród których możemy znaleźć takie bestyjki, jak: umarlaki, szkieletory-magicy, ogniste demony oraz zmutowane zombie. W updacie znajdziecie również pięć nowych zaklęć, a m.in. Poświęcenie (ogniste kule, strzelające w wielu kierunkach) oraz Ściana Błyskawic. Gracz dostanie również nowe przedmioty, zbroję oraz narzędzia mordu, które zmuszą go do stosowania różnych taktyk. W „Hellfire" dodano również nową klasę (Mnich), która jest kwintesencją połączenia cech znanych dotychczas z innych klas z cechami dotąd nie występującymi. Opisywany update ukaże się jesienią bieżącego roku i będzie, jak należało się spodziewać, ruszał tylko i wyłącznie spod Świndozy 95. Nie ma co zbytnio się rozwodzić – dla fanów „Diablo" dodatek „Hellfire" będzie niewątpliwie dużym wydarzeniem...



Dla fanów „Diablo" dodatek „Hellfire" będzie niewątpliwie dużym wydarzeniem...

Suicide&Jagd52

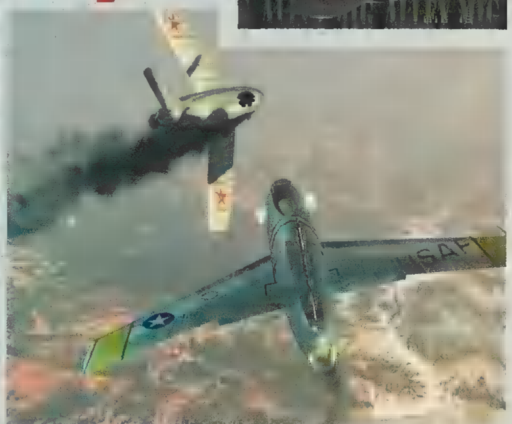
MiG Alley

Platforma: **PC**
Wydawca: **Empire**
Producent: **Rowan Software**
Premiera: **Jesień**



Rowan Software jest firmą doskonale znaną wszystkim fanom symulatorów lotniczych. Zasłynęła głównie dzięki wspaniałym symulacjom samolotów historycznych z I i II wojny światowej.

Ale czas biegnie naprzód i dziś nawet najnowocześniejsze samoloty z lat 50. również przechodzą do lamusa. W swym najnowszym symulatorze, „MiG Alley", Rowan Software prezentuje na tle wydarzeń wojny koreańskiej zestaw najnowocześniejszych samolotów tamtego okresu – okresu, kiedy samoloty śmigłowe zaczęły być wypierane przez odrzutowce. W grze można będzie polatać na F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star, P51 Mustang, MiG 15 i MiG 15bis. Oprócz tego na niebie pojawić się mogą B29 Superfortress, Meteor, F9 Panther, A1 Skyraider. Wielką atrakcją gry będą również wspaniałe krajobrazy Półwyspu Koreańskiego, odtworzone na podstawie zdjęć lotniczych z tamtej epoki oraz danych z satelitów szpiegowskich. A krajobrazy są piękne i bardzo urozmaicone – są tu przecież również góry wznoszące się na niemal 2000 m npm (porównywalne z naszymi Tatrami), żyzne doliny oraz morskie plaże. Specjalnym prezentem dla najlepszego dowódcy będzie film przedstawiający odwiedzającą jego bazę... Marilyn Monroe! LSK



Kolejny symulator z piękną grafiką oraz sporą ilością maszyn - może być ciekawie...

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **TopWare**
Premiera: **Gwiazdka**

Earth 2140

Nowa strategia już wkrótce zagości na ekranach naszych monitorów. Jak słusznie się domyślacie, zasili ona oczywiście i tak już liczne szeregi gier rozgrywanych w czasie rzeczywistym.

Jeśliby poszukać na rynk} dwóch najsilniej reprezentowanych gatu˜ków, to jednym z pewnością byłyby strzelaniny First Person Perspective – wszystkie klony „Dooma" i „Quake'a", zaś drugim – strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym. Od natłoku nowych ril-tajmów, nadciągających ze wszystkich stron, redakcyjnym strategom zaczyna już powoli mieszać się w głowie. Niedługo pewnie zgodnie zakrzykniemy „Królestwo za porządną turówkę"! Na razie jednak gramy we wszystkie produkcje będące na fali, a zapowiedziany właśnie przez Interplay „Earth 2140" na pewno postara się do tej mody dołączyć.

Patrząc na screeny, od razu nasuwa się skojarzenie ze znakomitym „Conquest Earth". Podobna, soczyście kolorowa grafika w 65000 kolorów, olbrzymie i jaskrawe eksplozje oraz podobnie wyglądające budowle pozwalają domyślić się, że produkt kooperacji Topware/Interplay postara się dołączyć do ścisłej czołówki, którą wyznacza duet „CE" i „Red Alert". Akcja gry dzieje w roku 2140, kiedy na naszej planecie w wyniku wojen i konfliktów doszło do całkowitej katastrofy zarówno ekologicznej, jak i ekonomicznej. Na Ziemi wyrosły dwa potężne państwa – Zjednoczone Cywilizowane Stany (UCS) oraz Królestwo Eurazji (tak na marginesie – my wylądowaliśmy u Azjatów). W krainie UCS ludzie żyją w błogiej dekadenckiej nieświadomości i lenistwie, rządzeni przez komputer i wyręczani we wszystkich pracach przez roboty. Tymczasem Eurazja postawiła na technologię, dzięki czemu każdy (gulp!) obywatel zmieniony został w potężnego androida, z całą masą mechanicznych ulepszeń i implantów. Konflikt oczywiście jest nieunikniony, gdyż Ziemia jest za mała dla obu państw-organizacji. A właściwie – po prostu zaczyna brakować surowców.

Później robi się już całkiem sztampowo. Na swe barki (a właściwie myszę) bierzemy dowództwo sił jednej ze stron. Sumarycznie misji będzie 30 (po 15 na stronę) plus dodatkowo drugie tyle dla sieciowców (do 6 osób w LAN lub Internecie). Uwagę zwraca liczba jednostek, których jest naprawdę dużo (samej piechoty chyba z 6 rodzajów). Walki będą toczyły się na lądzie, wodzie i w powietrzu, z przewagą tych pierwszych oczywiście. Struktura misji pozostanie jak najbardziej klasyczna – zbieraj minerały, za to zbuduj bazę, a potem armię i sruuu na wrogów. Z nowinek należy wymienić fakt, że pogrupowanym w oddziały jednostkom będzie można przydzielić sterowanego przez AI generała, który sam zajmie się dowodzeniem grupą. Ma to odciążyć gracza od nadmiaru obowiązków, tym bardziej że mapy mają być dość rozległe.

Piotres

Mimo silnej konkurencji, „Earth 2140" godnie stanie do walki o palmę pierwszeństwa wśród strategii real-time



WORLDGAMES

P.O. BOX 13
05-303 Mińsk Maz. 2

tel. **(025) 758 31 64** (8⁰⁰-13⁰⁰; 20⁰⁰-23⁰⁰)
(025) 758 47 33 (14⁰⁰-19⁰⁰)
0 601 30 18 44 całodobowo

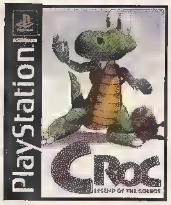
Sprzedaż wysyłkowa
GIER I KONSOL

SONY PLAYSTATION
649,-

Już w sprzedaży nowy model!

⇒ **więcej pamięci VIDEO RAM**
⇒ **szybciej wgrywa gry**

ponad 260 tytułów w cenach 89 ÷ 209, w tym:



tylko 199,-

AGENT ARMSTRONG, BUBSY 3D, ***DEATHTRAP DUNGEON****, FATAL FURY,* ***FIGHTING FORCE****, INDEPENDENCE DAY, JURASSIC PARK, NUCLEAR STRIKE, MONSTER TRUCK, PARAPPA THE RAPPER, PREFEST WEAPON, PSYCHIC FORCE, RAGE RACER, RALLY CROSS, RAYSTORM, RAY TRACES, ROAD RAGE,* ***TOMB RAIDER 2****, SENTIENT, 4-4-2 SOCCER, SOUL BLADE, SYNDICATE WARS, TENKA, TEST DRIVE OFF ROAD, THRASH IT!, TRANSPORT TYCOON, WING OVER, WING COMMANDER IV, WARCRAFT 2, V-RALLY*

NINTENDO 64
739,-

*BLAST CORPS**, FIFA 64, INT SUPERSTAR SOCCER 64, KILLER INSTINCT GOLD 64, LYLAT WARS+RUMBLE PAK, MARIO 64, MARIO KART 64, MORTAL KOMBAT TRILOGY, NBA HANG TIME, PILOT WINGS 64, STAR WARS, TUROK, WAVE RACE 64, WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY.*
NTSC:
CRUISSI'N USA, DARK RIFT, DOOM 64, GOLDEN EYE 007, HEXEN, MULTI RACING CHAMPIONSHIP, WAR GODS.*



*) GRA WSPÓŁPRACUJE Z **RUMBLE PAK** - 119,-

SEGA SATURN

SEGA SATURN

W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.
Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!
NATYCHMIASTOWA REALIZACJA ZAMÓWIEŃ!
CHCESZ UZYSKAĆ WIĘCEJ INFORMACJI - ZADZWOŃ!!!
DZIAŁAMY 7 DNI W TYGODNIU!

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Mindscape**
Producent: **Kalisto**
Premiera: [illegible]

The Fifth Element

Widok z „trzeciej osoby", rucho-[illegible] kamery, strzelanie i rozwiązywanie zagadek? Wygląda [illegible] to, że „Tomb Raider" doczekał się [illegible]szcie konkurenta z prawdziwego zdarzenia.

Francuska firma Kalisto jest obecna na rynku już od dłuższego czasu, ale - oprócz amigowego przeboju „Fury of the Furries" - nigdy nie było o niej zbyt głośno. Jednak z pewnością się to zmieni, i to już wkrótce. Sympatyczni Francuzi mają bowiem w zanadrzu kilka znakomitych produktów — zwalającą z nóg grafiką i atmosferą „Dark Earth" oraz PSX'ową nawalankę — „Nightmare Creatures". Ale to jeszcze nie koniec, gdyż właśnie dotarły do nas informacje o kolejnej produkcji — „The Fifth Element".

Kinomanom ten tytuł z pewnością od razu skojarzy się z najnowszym filmem Luca Besson (kultowy twórca m.in. „Wielkiego błękitu" i „Leona Zawodowca"). I jak najbardziej prawidłowo, gdyż ten reżyser od samego początku maczał palce w powstaniu gry. „The Fifth Element" będzie gierką z rodzaju action-adventure, czyli połączeniem ostrego strzelania i łagodnego główkowania. Naszą bohaterkę Leeloo (graną w filmie przez Millę Jovovich) obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, podobnie jak to miało miejsce w „Tomb Raider". Ewentualnie możemy jeszcze wcielić się w postać taksówkarza Korbena Dallasa (filmowy Bruce Willis — YEACH!). Fabuła jest oczywiście związana z treścią filmu. Akcja gry rozpoczyna się w 23 stuleciu w Nowym Jorku, gdzie nasz bohater natrafia na pewną zagadkę związaną z grobowcami starożytnego Egiptu oraz wizytami obcych form życia na naszej planecie. Zainteresowanych ciągiem dalszym odsyłam do kin, dodam jedynie, że gracz, w poszukiwaniu tytułowych Elementów, będzie musiał przekopać się przez 15 olbrzymich poziomów, rozwiązując zagadki, odnajdując klucze i oczywiście - walcząc z napotkanymi przeciwnikami. Engine graficzny oparty jest na „Nightmare Creatures", zaś autorzy obiecują jeszcze bardziej dynamiczną i inteligentną pracę kamer. Nie jest też do końca jasne, czy Kalisto otrzyma prawa do wykorzystania w grze fragmentów filmu Bessona. Miejmy nadzieję, że jednak tak.



„The Fifth Element" ma pojawić się na wiosnę 1998 roku. Planowane są wersje na PSX i PC (tu pożądany akcelerator 3Dfx). Muszę szczerze przyznać, że ta produkcja mnie intryguje, gdyż „Tomb Raider" (którego sequel już lada dzień pojawi się w sklepach) jak do tej pory nie miał w swej klasie właściwie żadnej konkurencji. Tymczasem du•y „ładunek koncepcyjny" i znakomity engine 3D stojący za twórcami z Kalisto sprawiają, iż mała Leeloo może stać się godną przeciwniczką dla Lary Croft.

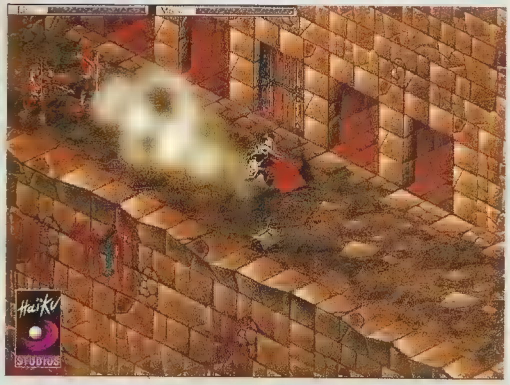
Piotres







Gierka w stylu „Tomb Raider", w której powstaniu maczał palce sam Luc Besson. Zapowiada się niezła jazda.

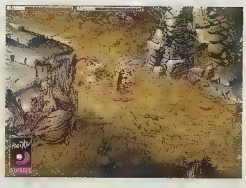


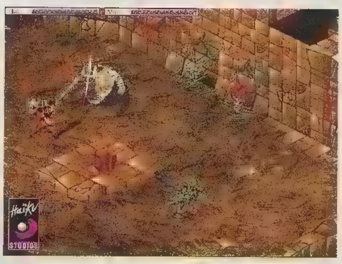
Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Haiku Studio**
Premiera: **Gwiazdka**

Elric

W poprzednim miesiącu czytaliście zapewne o czadowej bijatyce osadzonej w świecie fantasy - „Deathtrap Dungeon".

Wszelkie bijatyki są zawsze na fali, a jeśli doda się do nich sensowną otoczkę, sprawiają, że gracze popadają w masową histerię i są w stanie wywalić kupę szmalcu na wejście w jej posiadanie. Wychodząc z tego założenia, chłopaki z Haiku Studio postanowili, że nie będzie zbytnim ryzykiem rzucenie na rynek jeszcze jednej bijatyki. Jak postanowili, tak też uczynili (czy raczej uczynią), czego efektem będzie gra „Elric". Cała jej idea, lokacje oraz postaci występujące w niej, są oparte na książkach popełnionych, przez znanego w kręgach fantasy pisarza - Michaela Moorcocka. Produkcja Haiku Studio to klasyczna action-game, w której chodzi generalnie o to, by wysłać do Krainy Wiecznych Łowów jak największe rzesze wrogów. Jedną z ciekawych innowacji jest to, że wykańczanie naszych adwersarzy będzie polegało nie tylko na sprawnym operowaniu bronią klasyczną, ale także również na umiejętnym posługiwaniu się magią. Grając w „Elrica" musisz szczęśliwie ukończyć kilka dość znacznie różniących się od siebie leveli gry, które są mocno nasycone różnej maści pułapkami oraz szwendającymi się wszędzie monstrami. Twoim podstawowym zadaniem jest ocalenie ukochanej Cymoril. Uczynić możesz to tylko w jeden sposób - musisz zebrać dziewięć części Klucza Chaosu, którego ryt znajduje się na jej trumnie. Rekonstrukcja owego klucza jest jedyną czynnością, która wyrwie Cymoril z wieczystego snu. Autorzy gry twierdzą, że to co będzie różniło ich produkcję od innych, tego typu to: niesamowite, izometryczne, liczone w czasie rzeczywistym tła, płynna animacja i scrolling, zatykające dech w piersiach efekty wizualne oraz full znalezisk będącymi klasycznymi gadżetami, znanymi z powieści fantasy. No cóż, jak to zwykle bywa zapowiedzi są ekstatyczne, a my jak wszyscy normalni recenzenci - dość sceptyczni. Poczekamy - zobaczymy... ***Suicide&Jagd52***





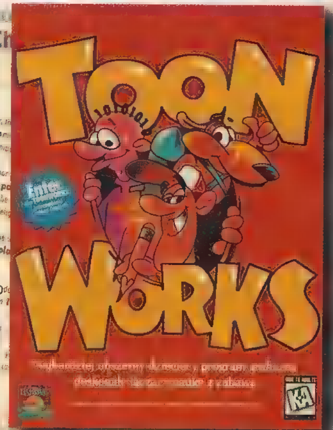
Bardzo ciekawie zapowiadający się tytuł z gatunku „action game".

http://www.techlandsoft.com

TOON WORKS

to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku!
Dzieciaki będą szaleć za TOON WORKS'em, który doskonale wprowadza w świat grafiki, pozwalając tworzyć pierwsze własne arcydzieła.

TOON WORKS to program wystarczająco prosty w obsłudze dla dzieci i wystarczająco wyrafinowany by sprostać ich wyobraźni.



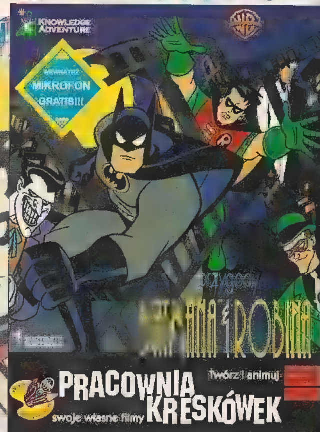
Dzięki temu programowi, Twoje dzieci będą tworzyć oryginalne postacie, fantazyjne plakaty, kolorowe pocztówki i wiele innych arcydzieł!

TOON WORKS poza tym pozwala błyskawicznie wydrukować kartkę imieninową, zaproszenie, laurkę na dzień mamy, babci, z okazji świąt i wiele innych używając do tego przygotowanych przez autorów w pełni polskich szablonów

Wielki hit kinowy już w wersji płytowej !!!

BATMAN & ROBIN
Zostań reżyserem!
To Twoje pierwsze studio telewizyjne!

Stwórz własny film animowany z Batmanem i Robinem w rolach głównych.



BATMAN & ROBIN jest największym przebojem filmowym ostatnich miesięcy. O wiele większym przebojem jest ten program, gdyż nie jesteś już skazany na śledzenie akcji którą narzuca Ci reżyser. Tutaj sam jesteś jej reżyserem!
Stworzony film ubarwisz tematami muzycznymi, efektami dźwiękowymi i polskimi samplami mowy.
Wraz z programem w pudełku znajdziesz dołączony gratis mikrofon!!!
Dzięki mikrofonowi wszystkie dialogi bohaterów nagrasz sam po polsku!
Aż wreszcie zaprosisz kolegów na Twój własny film!

TECHLAND
Zamówienia prosimy składać:
faxem: (062) 737 27 49
telefonicznie: (062) 737 27 47
(062) 737 27 48
listownie pod adresem:
TECHLAND, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-90)297165
fax: (0-22)7731982
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Franko	37,00
Gandalf	**38,00**
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '97 - win.	**48,00**
Megalomania	28,00
Polanie	53,00
Skaut Kwatermaster	43,00
Test ■ Prawo Jazdy	**48,00**
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	
688 Hunter Killer	**139,00**
Ace Ventura	122,00
Adidas Power Soccer	tel.
Asterix & Obelix	87,00
Beasts & Bumpkins	142,00
Blood	**139,00**
Capitalism Plus	139,00
Carmagedon	**161,00**
Cheesmaster 5000	139,00
Civilization II - wer. pol.	139,00
Comanche 3.0	139,00
Conquest Earth	**149,00**
Constructor	**147,00**
Crow:City of Angels	131,00
Dark Colony	**139,00**
Destruction Derby II	99,00
Die Hard Trilogy	139,00
Dungeon Keeper - wer. pol.	**142,00**
Ecstatica II - wer. pol.	99,00
Encyklopedia Ptaków	155,00
Excalibur 2055	139,00
Extreme Assault	147,00
F 16 Fighting Falcon	139,00
Fighting Force	**147,00**
Gt Racing '97	tel.
Great Battles of Alexandria	139,00
Guts 'N' Gurters	139,00
Hexen II	**149,00**
iF 22	147,00
Imperium Galactica	tel.
Independence Day	**139,00**
Interstate 76	139,00
K.K.N.D	139,00
Lands of Lore II	tel.
Legacy of Kain	**149,00**
Little Big Adventure II	**142,00**
Lion King	131,00
Lords of the Realm II	139,00
Lost Vikings II	tel.
Manx TT	tel.
M.A.X.	99,00
Megapavk VII	181,00
Monster Truck	**141,00**
Myth - The Fallen Lords	tel.
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	139,00
Outlaws	tel.
Premier Manager,'97	Tel.
Rally Championship II (International)	**139,00**
Redneck Rampage	**139,00**
Sensible World ■f Soccer 96/97	93,00
Shadow Warrior	**147,00**
Smurfowe Przedszkole (3 części)	**94,00**
Starcraft	tel.
Tales of Atlantis	tel.
Terraside	tel.
Theme Hospital	**139,00**
Tomb Raider. II	tel.
Total Anihilation	tel.
Ufo Enemy Unknown + X-Com Terror...	78,00
War Gods	tel.
Warlords III	**147,00**
Waterworld Strategy	147,00
Wipeout 2097	**169,00**
Worms II	tel.
X-Com Apocalipse	**147,00**
X-Wing vs Tie Fighter	**185,00**

AMIGA	
Dreenshar - Grzechy Magów	**36,00**
Funturatum	**39,00**
Ishar III	41,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96 (AMIGA 600)	37,00
Pinball Hazard	**35,00**
Rajd przez Polskę	30,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	**48,00**
Watch Tower (AGA)	48,00
Wacuś The Detective	**36.00**

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
NINTENDO 64
w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation
Add Oddworld, Agent Armstrong, Alied General, **Bubsy 3D**, Carnage Heart, Crash Bandicoot, **Croc**, Exhumed, **Fifa '98, Formuła 1 '97, Jurassic Park 2 - the Lost World,** Machine Hunter, **Mass Destruction,** Micro Machines V3, Mortal Kombat Trilogy, **NHL '98, Nuclear Strike,** Pandemonium, **Parappa the Rapper,** Perfect Weapon, Porsche Chall., **Raystorm, Ray Tracers, Real Bout, Soul Blade,** Strike Point, Syndicate Wars, Tekken 2, **Tenka, Tigershark,** Transport Tycoon, **Trash It,** Total NBA '97, Tomb Raider, **V- Rally 97, Warcraft 2,** Warhammer, **Wing Over,** X-Com (Ufo 2) wiele innych...

Nintendo 64
Blast Corps, **Doom** ■ Fifa 64, Internat. Soccer Pro, Killer Instinct Gold, Mario Kart 64, **Mortal Kombat Trilogy, NBA Hang Time,** Pilot Wings, Star Wars, Super Mario 64, Turok, Wave Racer, **Wayne Gretzky**

Sega Saturn
Alien Trilogy, Baku Baku, Daytona USA CCE, **Die Hard Trilogy,** Fifa '97, Fighting Vipers, Guardian Hero, Loaded, Manx TT,NBA Live '97, **NHL '97,** Nights, Panzer Dragon II, **Resident Avil, Sonic Jam, Trash It,** Tomb Raider, Torico, Ultimate Mortal Kombat 3, Virtua Cop 2 + Gun, Virtua Fighter 2, World Wide Soccer '97, Worms i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki..
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

Guardians
Agents of Justice

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **[illegible]**

Akcja nowej strategii twórców „Master Of Orion" i „Master Of Magic" dzieje się w roku 2091, w czasach kiedy gangi młodocianych przesvępców rządzą ulicami, w czasach rządów zorganizowanej przestępczości, wtedy, gdy narkotykowi baronowie bezkarnie zarządzają swoimi kartelami, a działalności przestępców nie jest w stanie zastopować standardowe postępowanie policyjne.



W świecie przestępców pojawili się również i mutanci. Niektórzy z nich wykorzystują swoje zdolności w służbie podziemia, ale część z nich postanowiła oddać się prawu i tępić przestępców. Gracz wciela się w skórę dowódcy Rady Gwiezdnej, tajemnej organizacji, która ma na celu przywrócenie spokoju na Ziemi, poprzez zniszczenie trzech największych organizacji przestępczych: Tech Lords, The Claw oraz Shadowyn.

Standardem wśród nowych tytułów staje się już to, że mają one opcję multiplayer – tutaj również można równocześnie grać przez modem lub sieć lokalną. Standardowo jest do wyboru szesnastu herosów. Charakterystyka każdego z bohaterów może zostać zmieniona poprzez wzbogacenie go o czterdzieści sześć mocy, trzydzieści dwie modyfikacje, oraz siedemnaście umiejętności. W czasie walki również można włączać i wyłączać specyficzne działania bojowe, takie jak na przykład dziurawienie zbroi albo automatyczne strzelanie, dzięki czemu zarówno atak, jak i obrona mogą stać się bardziej skutecznymi. W pełnej grze ma się znaleźć również wiele automatycznych reakcji postaci na pewne działania w przypadku ataku.



Plansza w grze jest przedstawiona w rzucie izometrycznym, a wszelkie poziomy mają być generowane losowo (podobnie jak było to w na przykład „Diablo") dla kolejnych, nowych gier. Całe środowisko gry ma być „interaktywne", co oznacza, że będziesz w stanie niszczyć najróżniejsze jego elementy.

Gra będzie stworzona w dwóch niezależnych wersjach, przeznaczonych dla DOS i Windows 95, ale obydwie będą dystrybuowane na tym samym krążku CD. Wymagany będzie komputer z procesorem Pentium, wyposażony w CD-ROM oraz kartę wideo SVGA. Gra będzie obsługiwać modemy, sieć IPX oraz różne standardowe karty dźwiękowe.

Mimo że niewątpliwie istnieje wielki krąg odbiorców gier, którzy byliby zainteresowani tego typu rozrywką, stosunkowo mało gier stara się zaspokoić ich potrzeby. Ze swoją znakomitą grafiką, „Guardians: Agents of Justice" mają szansę stać się grą, za którą wielu ludzi będzie się rozglądać pod koniec tego roku... ***Wist***

MicroProse daje nam możliwość stworzenia i dowodzenia prawdziwym legionem superbohaterów.



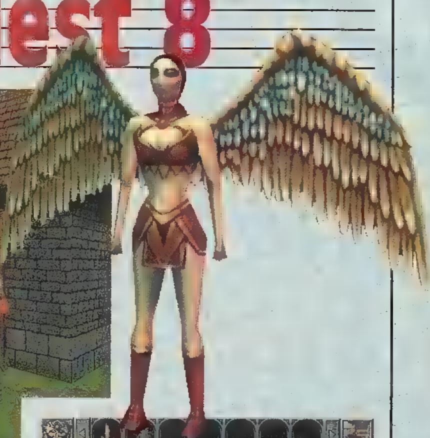


Platforma:	[illegible]
Wydawca:	**Sierra**
Producent:	**Sierra**
Premiera:	**Gwiazdka**

King's Quest 8

Seria przygodówek „King's Quest" [illegible] [illegible] komputerowa telenowela. Jej początki giną w mrokach dziejów [illegible] czasach, gdy gry robiło się w garażu, [illegible] grafika 8-kolorowa [illegible] było naprawdę [illegible] ekstra. [illegible] tamtej pory [illegible] się zmieniło. Sierra oczywiście nie pozostaje w tyle.









W poprzednim odcinku: komisarz Halski... eee to jest — rycerz Graham uratował od upadku krainę Daventry. Po tym brawurow(m czynie został wybrany jej królem („King's Quest 1" — młodocianym przypominam — rok 1984). Następnie wypadałoby przedłużyć linię Grahamów, więc znalazł sobie małżonkę („KQ 2"). W międzyczasie w sprawę wmieszał się niejaki Gwidon („KQ 3"), jednak dość szybko inicjatywę przejęła młoda latorośl Grahama — Rosella („KQ 4"). Potem odbył się standardowy quest z Grahamem w roli głównej i nowym interfejsem point'n'click („KQ 5"), a później pałeczkę przejął królewski potomek Aleksander, aby ruszyć na poszukiwanie kobiety swych snów („KQ 6"). Dalszy etap poszukiwań twórczych Sierry to disney'owska grafika części siódmej, no i wreszcie czasy współczesne naszej komputerowej telenoweli, które noszą podtytuł „Mask of Eternity". Przyjrzyjmy się więc bliżej dzisiejszemu odcinkowi.

I co widzimy? Otóż widzimy całkiem nowy engine graficzny, zaopatrzony w magiczne literki 3D. Mo•e się to wydawać nieco dziwne, czy nawet zaskakujące, że ta plaga dotarła nawet do najbardziej rasowych serii adventure, jednak jak widać Sierra idzie z duchem czasu, odważnie obstawiając trójwymiar. Widać to chociażby po innej przygodówce tej firmy — „Gabriel Knight 3", o której pisaliśmy jako pierwsi w Polsce już dwa numery temu. Jak mówi Roberta Williams, matka i ojciec chrzestny wszystkich produktów z serii „King's Quest" — „grafika 3D daje graczom znacznie szersze wyobrażenie o otaczającym ich świecie, dlatego też będziemy się jej trzymać". Oprócz widoku „third person" w każdej chwili będzie można przenieść się w widok FPP, jak w typowym „Quake". Zaowocuje to jeszcze lepszą atmosferą i zżyciem się gracza z wykreowanym w bebechach jego sprzętu światem. Tym razem królestwo Daventry to wiele setek bogatych w szczegóły i renderowaną grafikę mil kwadratowych, które trzeba będzie przemierzyć. Zmieni się też profil tytułu. Do elementów typowo przygodówkowych, takich jak: dialogi, łamigłówki, znajdowanie i używanie przedmiotów, dołączona zostanie konieczność prowadzenia walki z napotkanymi przeciwnikami. W tym miejscu warto wspomnieć cokolwiek o głównym bohaterze „King's Quest 8". Jest nim Connor, nieco nowy „w tej branży". Otóż ów koleś żyje sobie spokojnie na wsi, nie pcha się do władzy ani do kłopotów i ma nadzieję doczekać w zaciszu skromnej emerytury. Nic z tego! Kłopoty odnajdują go same, bo gdy nagle na królestwo Daventry pada zły czar, zamieniający wszystkich w kamienne posągi, jedynie nasz bohater się ostaje w jednym, ruchomym kawałku. Teraz Connor, przy wydatnej współpracy ze strony graczy, będzie musiał rozwikłać tajemnicę swego ocalenia oraz odnaleźć tytułową „Maskę Wieczności", która doprowadzi do uratowania zagrożonego królestwa po raz kolejny.

O tym czy połączenie grafiki trójwymiarowej, elementów walki oraz typowej przygodówki może być kolejną perłą w koronie serii „King's Quest", przekonamy się już na Gwiazdkę.



„King's Quest" to seria z wielką tradycją, zaś Sierra, która od dłuższego czasu nie zrobiła żadnej dobrej przygodówki, tym razem po prostu nie może zawieść swych fanów. Muszę przyznać, że jestem trochę niespokojny. Patrzę sobie na listę innowacji i zmian, z której tak dumni są autorzy, i zastanawiam się, czy to nie aby o dwa grzyby w jednym barszczu za dużo. ***Piotres***

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **Gwiazdka**

M1 Tank Platoon II

Twórcy gier nie rozpieszczają zbytnio wielbicieli czołgowych symulacji. Tego rodzaju produktów nie ukazuje się zbyt dużo. Sporadycznie pojawia się coś z serii „Armored Fist" Novalogic, czy też „Abrams" z Interactive Magic. Jednak oto zapaliło się światełko w tunelu.



Bowiem MicroProse zapowiedziała właśnie sequel gry „M1 Tank Platoon", z tradycyjną dwójką w tytule. A jest to wydarzenie dość niezwykłe, gdyż poprzedni „M1", mimo swego sędziwego wieku (rok wydania — 1989), wciąż jeszcze nakręca wielu komputerowych Czterech Pancernych, którzy grają w niego mimo żałosnej grafiki i dźwięku. Jest więc to tytuł kultowy na miarę „Dooma" wśród strzelanin FPP, czy „Dune 2" wśród strategii real-time, i z pewnością jego odświeżona wersja wywoła znacznie więcej niż tylko żywe zainteresowanie.

Młodzi amatorzy czterech kółek i gąsiennicy będą mogli rozpocząć grę w tradycyjnych misjach treningowych i pojedynczych, jednak osią „M1 Tank Platoon 2" będzie niewątpliwie kampania. Tu do wyboru dostajemy kilka teatrów działań — Korea, Wojna w Zatoce, Północna Afryka, Bliski Wschód, Ukraina i totalny konflikt na wielką skalę — III wojna światowa. Naszym (my, to znaczy wojska NATO — trzeba się zacząć przyzwyczajać, prawda?) przeciwnikiem będą najczęściej armie byłego Układu Warszawskiego, ewentualnie czasem Saddam i inni wschodni dyktatorzy. Za „kierownicą" M1 każdy fanatyk dywizji zmechanizowanych będzie mógł przeżyć niezapomniane chwile, a to oczywiście za sprawą znakomitego engine graficznego (chociaż, moim skromnym zdaniem, grafika „Armored Fist 2" prezentuje się lepiej). Plastycznie zobrazowana okolica pozwoli na efektywne wykorzystanie otaczających nas elementów terenowych — ukrycie

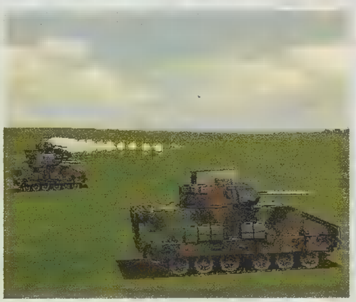


się za wzgórzem czy wśród drzew. Najciekawsze jest jednak to, że w grze zastosowano modne ostatnio wirtualne pole bitwy. Oznacza to, że nie jesteśmy na wojence „my sami kontra reszta świata". W „M1 Tank Platoon 2" każda jednostka ma swe rozkazy, tu ruszają trasportery piechoty, tam lecą samoloty, przez radio sypią się komunikaty, a my jesteśmy jedynie cząstką olbrzymiej machiny wojennej. Wrażenie realizmu potęgować będzie jeszcze olbrzymi wpływ, jaki podejmowane przez nas akcje będą wywierać na teatr działań wojennych. Na przykład zniszczenie stacji radarowej ograniczy działanie wrogiego lotnictwa, a rozbicie w pył centrum dowodzenia może spowodować znaczną dezorientację w jego szeregach. Jako dowódca plutonu czołgów można będzie zająć dowolne miejsce (strzelec, dowódca) w dowolnym czołgu, zaś szeroko rozwinięte funkcje komunikacyjne pozwolą nam na prowadzenie rozmów, wzywanie na pomoc lotnictwa czy artylerii oraz wydawanie rozkazów innym sojuszniczym jednostkom.

Jak na prawdziwy symulator przystało, dołączony też będzie edytor bitw „Battle Builder" oraz możliwość grania w sieci, zarówno po tej samej, jak i przeciwnej stronie barykady. No to czołgiem (w oczekiwaniu na grę)! ***Piotres***

„M1 Tank Platoon 2" ma szansę powtórzyć sukces swego poprzednika sprzed lat i dostarczyć wszystkim czołgistom niezapomnianych wrażeń.







Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Pure Ent.**
Premiera: **Wiosna '98**

Respect Inc.

To jeszcze w latach 30. Amerykanie wymyślili tzw. czarny film gangsterski. Jego rewolucyjność polegała [illegible] odwróceniu ról - widz miał się wczuwać [illegible] postać bohatera negatywnego. Ostatnio [illegible] konwencja dotarła również [illegible] gier komputerowych, [illegible] najoczywistszym przykładem jest słynny „Dungeon Keeper".



Akcja gry „Respect Inc." osadzona jest w Chicago lat 30. Jak wiadomo, to miejsce i ten okres, to wzorcowe wręcz tło dla wszelkich rozgrywek gangsterskich. Jednak gracz nie będzie się tu wcielać, ani w wielce szlachetnego agenta federalnego w stylu Eliotta Nessa, ani w wielkiego bossa gangsterskiego w stylu Ala Capone. Tak więc kim będzie? Spokojnym kupcem? Robotnikiem? Graczem w baseball? No nie, tak źle jeszcze nie jest. Gracz będzie odgrywał drobnego gangstera, który chce zrobić wielką karierę i swymi działaniami wymusić respekt (czyli szacunek połączony ze strachem) zarówno innych gangsterów, jak i policji oraz tzw. normalnych ludzi kupców, restauratorów, biznesmenów.

W tej trójwymiarowej przygodówce graficznej nie zabraknie środków wymuszania 'szacunku'. Zamachy, wymuszenia, przekupstwo, łapownictwo będą tu na porządku dziennym. Już słyszę te głosy oburzenia, jakie się odezwą na wieść o premierze tej gry. Oczywiście, jeśli ktoś zechce potraktować ją jako instruktaż, jak zdobyć szacunek, pieniądze i eleganckie ciuchy, to będzie bardzo brzydko z jego strony. Ale zawsze też istnieje szansa, że przynajmniej część młodych ludzi będzie wolała zabawić się w gangstera przed komputerem niż w towarzystwie kolegów wpaść z kijami baseballowymi do osiedlowego sklepiku i zażądać pieniędzy za 'ochronę'.

A poza tym gierka wygląda dosyć sympatycznie, przygody (anty)bohatera podobno aż skrzą się dowcipem, więc może nie taki diabeł straszny...

LSK





Zabawa w gangstera niekoniecznie musi sprowadzać na złą drogę. Może być po prostu okazją do beztroskiej zabawy. Niewielu z tych, co w dzieciństwie bawiło się w kowbojów, dzisiaj pasa krowy.

SKLEP FIRMOWY MIRAGE

SPRZEDAŻ DETALICZNA I WYSYŁKOWA

03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. (0-22) 671 7777, fax (0-22) 671 7622

NOWOŚCI


139,-



89,-


149,-



145,-

Tytuł	Cena
AFTERMATCH *misje do RED ALERT*	TEL.
ANIMAL *przygodowa RPG*	139.00
ASTERIX [illegible] *zręcznościowa*	[illegible]
ATLANTIS *przygodowa*	149.00
BEASTS'N'BUMPKINS *strategiczna*	145.00
BLOOD *super hit DUKE`owaty, 3D*	139.00
[illegible] *przygodowa*	149.00
CONQUEST EARTH *strategia*	149.00
CYWILIZACJA 2 - PL *strategiczna*	139.00
DARK COLONY *strategiczna*	139.00
DIE [illegible] TRILOGY *3 gry z filmu*	[illegible]
[illegible] *strategiczna*	139.00
ECSTATICA [illegible] *zręcznościowa*	145.00
ERADICATOR *strzelanina 3D*	115.00
F16 FIGHTING [illegible] *symulator*	139.00
FIGHTING FORCE *walki 3D*	149.00
GT RACING 97 *wyścigi*	139.00
GUTS'N'GARTERS *zręczn-przyg.*	[illegible]
688(I) HUNTER KILLER *symulator*	145.00
iF22 [illegible] *symulator*	[illegible]
INDEPEDANCE DAY *strzelanina*	139.00
INFOGRAMES PACK *3CD, 3 gry*	89.00
JEDI KNIGHT *Star Wars 3D*	TEL.
LAND OF LORE 2 *RPG*	TEL.
LAST RITES *strzelanina doomowata*	[illegible]
LITTLE [illegible] ADVENTURE [illegible] *przyg.*	145.00
[illegible] 7 *10 gier*	179.00
NHL [illegible] *hokej 3D*	149.00
NO RESPECT *strzelanina*	110.00
OKTLAWS *western 3D*	185.00
PERFECT [illegible] *strzelanina*	139.00
[illegible] ALERT+MISJE *strategiczne*	190.00
[illegible] *przygodowa*	TEL.
[illegible] - PL *symulacja*	65.00
SHADOW OF THE EMPIRE *gwiezdne wojny*	TEL.
SHADOW [illegible] *strzelanina 3D*	139.00
SMOCZE HISTORIE *przygodowa PL*	[illegible]
SMURFY *zręcznościowa*	85.00
SMURFOWE PRZEDSZKOLE *edukacja*	89.00
SPIROU *zręcznościowa*	85.00
[illegible] NO [illegible] *strzelanina*	149.00
TIMESHOCK *pinball*	139.00
TIME WARRIORS *super bijatyka 3D*	[illegible]
TINTIN *zręcznościowa*	85.00
THEME HOSPITAL *ekonomiczna*	139.00
[illegible] CHAMPIONS LEAGUE *menager PL*	110.00
[illegible] III *strategiczna RPG*	145.00
X-COM APOCALYPSE *strategiczna*	155.00

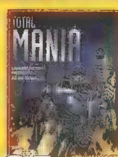
SPECJALNE CENY



48,-



85,-



85,-



55,-

Tytuł	Cena
3DO DECATHLON *sportowa*	39.00
A4 NETWORKS *ekonomiczna*	85.00
ABSOLUTE ZERO *kosmiczna*	48.00
ACTION SOCCER *piłka nożna*	48.00
ALONE IN THE DARK [illegible] *przygodowa*	[illegible]
ALONE TRILOGY *zestaw 3 cz. Alone*	139.00
A.M.O.K. *strzelanina 3D*	65.00
[illegible] RACING *wyścigi*	48.00
BLAM! MACHINEHEAD *strzelanina*	75.00
BURIED IN TIME *3CD, przygodowa*	85.00
CHAOS CONTROL *strzelanina*	48.00
CHAOS OVERLORDS *strategiczna*	48.00
CHRONOMASTER *przygodowa*	85.00
CIVILIZATION+COLONIZATION *strat.*	[illegible]
CRUSADER NO REMORSE *zręcz.*	20.00
D-DAY AMERICA [illegible] *strategia*	35.00
DEUS *przygodowa 3D-PL*	[illegible]
[illegible] HARD TRILOGY *3 gry z filmu*	80.00
DRAGON LORE II *RPG*	[illegible]
DR RADIAKI *zręcznościowa DOOM*	29.00
[illegible] *symulator*	149.00
EF [illegible] TACTCOM *misje*	35.00
EF [illegible] SUPER *dla Win 95*	149.00
ERASER *z filmu Egzekutor 2CD*	[illegible]
FLIGHT [illegible] QUEEN *przyg.*	48.00
[illegible] WARS *strategiczna*	20.00
HARVESTER *przygodowa - horror*	49.00
ISHAR TRILOGY *wszystkie 3 części RPG*	85.00
KILLING TIME *typu DOOM*	49.00
K.K.N.D. *strategiczna*	80.00
KRAZY [illegible] *symulator bojowego robota*	59.00
[illegible] CARPET *symulator*	20.00
[illegible] POLO *strategia, przygoda*	48.00
METAL [illegible] *symulator, czołg*	48.00
OFFENSIVE *strategia, II Wojna Świat.*	55.00
OLYMPIC [illegible] *olimpiada 3D*	[illegible]
OLYMPIC SOCCER *piłka nożna 3D*	95.00
[illegible] BURGER *przygodowa*	95.00
PHANTASMOGORIA [illegible] *horror 5CD*	80.00
PIRANHA *strzelanina*	35.00
[illegible] OF ICE *przygodowa*	48.00
[illegible] *kosmiczna*	20.00
PRIVATER [illegible] *kosmiczna*	115.00
RIDDLE OF MASTER LU *przyg.*	[illegible]
SCORCHER *wyścigi*	65.00
[illegible] *piraci*	85.00
SHELLSHOCK *symulator czołgu*	75.00
SIDELINE *strzelanina*	[illegible]
[illegible] *PL dla dzieci*	110.00
STRIFE *RPG z widokiem z DOOM*	49.00
STRIKE COMMANDER *symulator*	20.00
THIRD REICH *strategia*	35.00
TIME [illegible] *przygodowa 3D*	48.00
TOTAL MANIA *zręcznościowa*	85.00
TUNNEL B1 *zręcznościowa 3D*	55.00
UFO 1 + [illegible] *strategiczna*	70.00
UNDER [illegible] KILLING MOON *przyg 4CD*	75.00
UNIVERSAL *przygodowa s-f*	30.00
WAGES OF [illegible] *strategiczna*	65.00
WETLANDS *super strzelanina*	75.00
[illegible] OF GLORY *zręcznościowa*	20.00
WORLD RALLY FEVER *wyścigi*	85.00

Oferta z dnia 14 października

W sprzedaży również GRY dla: SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64, AMIGA, ATARI XL/XE, C-64

e-mail: sklep@mirage.com.pl http://www.mirage.com.pl





Steel Reign

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **SCEE**
Premiera: **Gwiazdka**



PlayStation [illegible] platforma, [illegible] której nie uświadczycie zbyt wielu symulatorów czołgu. [illegible] Nie [illegible] takiego w ogóle.

Programiści z Sony Computer Entertainment zapowiadają rychłą zmianę tej sytuacji. Jednak firmowany przez nich produkt „Steel Reign" jest niestety bardziej strzelanką niż symulatorem. Cóż, jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma.

Oglądając pierwsze dema i screeny z gry, nie zachwyciłem się nadmiernie. Po prostu, przeciętna grafika (kiepska rozdzielczość, niewiele kolorów) i animacja nie wpłyną pozytywnie na sukces gry. Jednak są pewne aspekty, dla których z niecierpliwością czekam na premierę „Steel Reign". Przede wszystkim program jest nadal w fazie produkcji, co pozwala mi twierdzić, że oprawa wizualna ulegnie znacznej poprawie. Gierka jest niezwykle szybka i dynamiczna. Czasami nawet nie zdążysz się zorientować od kogo dostałeś w palnik. „SR" to synonim rwącej i błyskawicznej akcji. A to się liczy. Czołg, którym kierujesz, możesz uzbroić w zwykłe działka, rakiety czy nawet laser. To kolejny plus. Ale największą zaletą produktu SCEE jest możliwość gry na podzielonym ekranie. Elektroniczny przeciwnik jest fajny, ale kolega przy drugim padzie jest najfajniejszy. To chyba prawda oczywista. Więc jeśli autorzy ulepszą grafikę i spełnią wszystkie obietnice, będzie w co grać. Tym bardziej że „Steel Reign" będzie monopolistą, jeśli chodzi o tego typu gry. **Nabu**

Gierka jest niezwykle szybka i dynamiczna. Czasami nawet nie zdążysz się zorientować od kogo do-

Zombieville

Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **Jesień**



Określenie 'zombie' nie stanowi tajemnicy [illegible] żadnego miłośnika horrorów. Jego polski odpowiednik 'żywy trup' jest trochę mniej poręczny, ale nie pozbawiony [illegible] - [illegible] [illegible] tytułowa miejscowość tej gry nosiłaby swojską nazwę Żywotrupowo. Tyz piknie!

Wyobraź sobie, że jesteś reporterem dużej gazety i otrzymujesz 'cynk' o jakiejś nieudanej operacji rządowej, doprowadzającej do otoczenia niewielkiego miasteczka tzw. kordonem sanitarnym. Pamięć masz dobrą i kojarzysz, że niegdyś już wspominano nazwę tego miasteczka w związku z tajnymi badaniami nad bronią nuklearną. Rasowy reporter nie może przecież przegapić takiej okazji!

Tak właśnie zaczyna się najnowsza przygodówka Psygnosis. Fabuła do niej została napisana przez profesjonalną pisarkę Mary Gentle i oprócz wielkiej złożoności oraz doskonale budowanego nastroju narastającej grozy, charakteryzuje się dużą dozą czarnego humoru. Wcielony w ciekawskiego reportera gracz, będzie badał tajemnicze miasteczko, dostanie się na teren tajnej bazy wojskowej, [illegible] nawet do najtajniejszych podziemnych laboratoriów. Toż to istne „Archiwum X"! W swej wędrówce gracz napotka dziesiątki rozmaitych postaci, z którymi będzie mógł porozmawiać, ale również po prostu walczyć.

Poza doskonałą grafiką warto zwrócić uwagę na nie mniej nastrojową ścieżkę dźwiękową, tym bardziej, że dźwięk stanowi integralną część wielu zagadek. Jak widać, fanów horrorów i gier przygodowych czeka całkiem niezła zabawa. Do zobaczenia w Zombieville... **LSK**



Wścibski reporter w mieście żywych trupów, niucha za kolejnym świństwem agencji rządowych. Wypisz wymaluj –

Platforma: **PC**
Wydawca: **NovaLogic**
Producent: **NovaLogic**
Premiera: **Grudzień**

F-22 Raptor

Zbliża się czas premiery najnowszej symulacji produkcji NovaLogic, „F-22 Raptor". Główną rolę będzie w nim grać przyszłościowy myśliwiec amerykańskich sił powietrznych, Lockheed-Martin F-22. Czy warto jest na niego czekać?

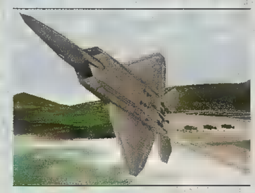
Tytuł ten ma się pojawić już pod koniec bieżącego roku, jednakże nie ma on zastąpić innego bestsellera – „F-22 Lighting II" – lecz wraz z nim zdobywać rynek. Mimo że pełne dane, dotyczącej nowej gry, nie zostały jeszcze oficjalnie ujawnione, to z „przecieków" udało się nam dowiedzieć, że misje, które przyjdzie nam realizować w tej symulacji, będą ze sobą silniej powiązane, tworząc coś na kształt rozwijającej się fabuły. Poprawieniu ulegną także procedury Sztucznej Inteligencji, pilotów zarówno własnych, jak i przeciwnika, dzięki czemu będą one w stanie realizować bardziej interesujące i złożone techniki.















John Garcia, szef NovaLogic, powiedział, że „F-22" Raptor będzie czymś więcej niż tylko kolejną częścią hitu „F-22 Lighting II". O ile poprzedni tytuł osiągnął taką popularność dzięki uzyskaniu 'złotego środka' między łatwością opanowania i obsługi gry, a jakością i pełnią symulacji, tak nowy symulator będzie skierowany do tych wszystkich, którzy uwielbiają pełne symulacje militarne."

NovaLogic była jednym ze sponsorów pięćdziesiątej rocznicy amerykańskich Sił Powietrznych (1947 – 97), dzięki czemu, prócz prestiżu, jaki zapewnia pojawiające się zarówno w „F-22 Lighting II", jak i w „F-22 Raptor", logo tej uroczystości, przynosi to także wymierne efekty: obydwa nowe produkty tej firmy oferują graczom wyższą autentyczność, realizm oraz szczegóły niż było to dotychczas osiągalne.

Kiedy dziewiątego kwietnia tego roku po raz pierwszy pojawił się na pokazie myśliwiec F-22 Raptor, wśród gości, zaproszonych na tę uroczystość znaleźli się John Garcia i Lee Miligan z NovaLogic. Mieli oni okazję porozmawiać z pilotami, inżynierami i obsługą techniczną nowych myśliwców, na temat jego różnych możliwości i funkcji. Po tym historycznym zajściu, John Garcia powiedział: „Jest to nasz kolejny, wielki krok, w kierunku jeszcze pełniejszych symulacji bojowych. O ile konkurencja zajmuje się w tej chwili tworzeniem symulacji „F-22 Raptor" w pierwszej generacji, to my już mamy to za sobą – skoncentrujemy się na opracowaniu możliwie najlepszego symulatora drugiej generacji"... Czy dzięki tej grze programiści będą w stanie opanować wirtualne przestworza? Zobaczymy...

Wir!

Jeśli ludzie z NovaLogic wypełnią swoje obietnice, to na pewno będziemy mieli świetną zabawę!

UWAGA!
ATARI XL/XE

SIKOR SOFT
ul.1–go Sierpnia 28/64
02–134 WARSZAWA
(sprzedaż wyłącznie wysyłkowa)

Program	Nośnik	Cena
5x5	k/d	6,50
5x5 EDYTOR HASEŁ	d	6,00
ABC	k/d	6,50
CENTURION	k/d	6,50
CYBORG	k/d	6,50
FIRE STONE	k/d	6,00
JURASSIC PARK II	d	7,50
KETCHUP	k/d	6,50
LIGA POLSKA	k/d	6,50
MAGIC OF WORDS	k/d	6,50
MAX/MAGIC WORLD	k/d	6,50
MOSCOW 1993	k/d	6,50
NEXUS	k/d	6,50
NEUROID	k/d	6,50
ORTO PUZZLE	d	6,50
PIŁKARSKI POKER	k/d	6,50
SEXY SIX	d	6,50
SEXY SIX data disk#1	d	6,00
SEXY SIX data disk#2	d	6,00
SEXY SIX data disk#3	d	6,00
TEACHER KILLER	k/d	6,50

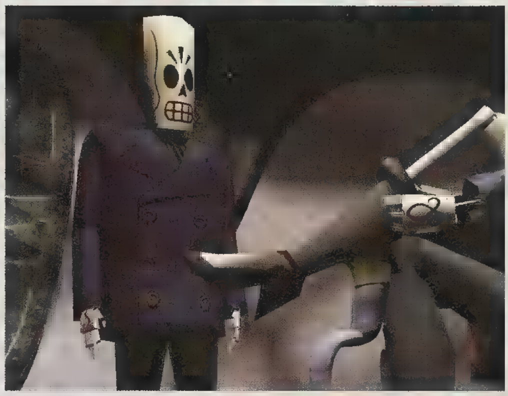
Ponadto oferujemy:
–programy firm L.K.AVALON oraz MIRAGE SOFTWARE w cenie od 7 do 10zł (w zależności od aktualnej dostępności w Warszawie);
–ograniczoną ilość atarowskiej bazy danych „The Home Filing Manager" (tylko dysk) w cenie 5zł;
–stacje dysków KARIN MAXI 360Kb, dla komputerów ze złączem EXTENSION (niektóre wersje XE), rok gwarancji, w cenie 180zł;
–używane stacje dysków (różne), bez gwarancji, w cenie 100–150zł;
–używane komputery ATARI XL/XE, bez gwarancji, w cenie 100–200zł (w zależności od konfiguracji).

Zamówienia (wyłącznie pocztowe) proszę kierować na adres:
SIKOR SOFT
ul.1–go Sierpnia 28/64
02–134 WARSZAWA
Do ogólnej sumy zamówienia prosimy doliczyć 5zł (20zł w przypadku zakupu sprzętu) zryczałtowanej opłaty pocztowej. Przy zamówieniu oprogramowania powyżej 50zł udzielany jest upust w wysokości 5% od sumy zamówienia.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie!

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **1998**

Grim Fandango

Vell, [illegible] jak [illegible] mówią Niemcy. Firma LucasArts (zgadnijcie od czyjego nazwiska pochodzi jej nazwa) szykuje [illegible] przyszły [illegible] niezłą gratkę [illegible] miłośników przygodówek.



Oto nadchodzi „Grim Fandango". Fabuła jest prosta: w Świecie Zmarłych egzystuje sobie Manny Cavalera (nie mylić z Maxem Cavallera z zespołu Sepultura) zatrudniony w Departamencie Śmierci, ma za zadanie zabierać ludzi ze Świata Żywych i przenosić ich do Świata Zmarłych. Ale na tym cała sprawa się nie kończy. Manny posyła ich dusze w czteroletnią podróż po Świecie Zmarłych, zanim znajdą [illegible] miejsce spoczynku. Sam nie może wyruszyć, dopóki nie zbierze ustalonej ilości dusz. Nie wie jednak, że karty są już rozdane i to on jest tym, który ma przegrać. Oczywiście do czasu. Kiedy tylko dowiaduje się o tym zaczyna działać, powodując zagrożenie nie tylko dla swej pracy, ale i dla wiecznego przeznaczenia swej duszy. Gra powstaje już od czterech lat i ma łączyć klasyczny film noir oraz meksykańskie mity. Czerpie z nich motywy, które będą towarzyszyć naszemu bohaterowi w jego poczynaniach, przez całą drogę: niebezpieczeństwo, dramat, żądze, drogę niewinnej osoby poprzez ciemne i przerażające królestwo oraz ostatecznie – odkupienie. Program ma przepiękną grafikę – niezwykle realistyczne 3D, powstałe z połączenia sztuki Azteków, Majów oraz Art Deco które tworzy w „Grim Fandango" egzotyczny i mistyczny klimat. W grze napotkamy ponad 50 różniastych postaci oraz 90 lokalizacji. Dla mnie bomba! ***Tycjan***



Firma LucasArts szykuje [illegible] przygodówkę, będącą projekcją [illegible]ych koszmarów.





Platforma: **PC**
Wydawca: **CUC**
Producent: **Blizzard**
Premiera: **1998**

Diablo 2

Każdy szanujący się rolplejowiec miał zapewne przyjemność giercowania w produkcik o wiele mówiącym tytule „Diablo".

Chociaż nie był to klasyczny rolplej (szczególnie dla wyjadaczy tego gatunku), to jednak nie można było odmówić mu niesamowitej grywalności, chociażby ze względu na wyrywające z butów wykonanie. Najlepszym przykładem na to, że gra spodobała się w rolplejowym światku niech będzie liczba sprzedanych egzemplarzy. Od momentu jej pojawienia się zakupiło ją prawie milion osób, czyniąc ten tytuł jednym z najlepiej sprzedających się w bieżącym roku! Goście z Blizzarda zdecydowali się wydać jego sequel. Co o tym przesądziło? Oto słowa Allena Adhama, czyli założyciela i szefa Blizzard Entertainment: „Podjęcie decyzji o wydaniu sequela „Diablo" było dla nas niezwykle proste. Chcemy robić kolejne części tej gry dopóki będą chcieli tego nasi klienci". Sądząc po liczbie sprzedanych egzemplarzy, decyzja ta nie była błędna... Cóż takiego, ciekawego będzie miał następca „Diablo"? Jego autorzy obiecują m.in. pięć nowych postaci do wyboru oraz full nowej broni. Sprawy te są ze sobą ściśle związane, gdyż wprowadzenie nowych broni wpłynie na zmianę techniki walki daną postacią. Rozwinięty ma być również system czarów (dodano sporo nowych), jak również dołączone ma zostać sporo nowych, zajmujących przygód. Największą ciekawostką jest jednak to, że, jak obiecują blizzardowcy – w „Diablo II" znajdziemy pięć bardzo wyraźnie różniących się od siebie miast. Miejmy nadzieję, że znacznie uatrakcyjni to rozgrywkę ponieważ, poważnym mankamentem pierwowzoru było zbyt częste rozgrywanie się akcji w dungeonach (które tak a propos w „Diablo II" będą bardziej rozwinięte niż w oryginale). Krótko mówiąc, dla wszystkich wielbicieli „Diablo" szykuje się rarytas, na który warto będzie trochę poczekać...

Suicide&Jagd52



Czekamy z niecierpliwością na „Diablo II" mając nadzieję, że będzie lepszy niż pierwowzór.



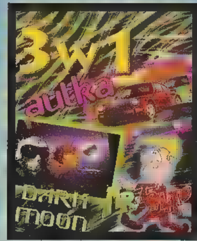
Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA

exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Trzy premierowe gry na krążku CD





Mr. Tomato - gra platformowa.
•Szesnaście poziomów
•Mnogość rozmaitych przeciwników
•Cztery rodzaje grafiki
•Muzyka prosto z CD

Dark Moon - typowa strzelanka.
•Dwanaście poziomów
•Trzy urozmaicone rodzaje grafiki
•Setki przeciwników i przeszkód
•Znakomite efekty dźwiękowe

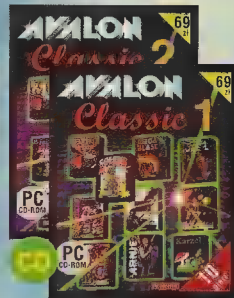
Autka - szaleństwo małych czterech kółek.
•Dwadzieścia mocno urozmaiconych torów
•Miny, rakiety, plamy oleju - walka o przetrwanie
•Możliwość gry przez dwóch graczy jednocześnie na tym samym komputerze
•Znakomite efekty dźwiękowe

TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT.TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

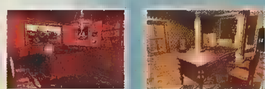
Krążek CD pełen zabawy!!!

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS

Dziesięć gier w każdym zestawie!







AD2044 - 2 krążki doskonałej multimedialnej przygody opartej na scenariuszu Juliusza Machulskiego do filmu SEKSMISJA! Gra wyróżniona została wieloma nagrodami za najlepszą polską grę przygodową! (Gra tylko pod WINDOWS95)

Niepowtarzalna okazja zdobycia wiedzy w przyjemny i łatwy sposób! Nauka aktualnych przepisów, testy psychomotoryczne, wiele innych opcji! Aktualne testy egzaminacyjne!

• pełny tekst ustawy o ruchu drogowym
• zasady przeprowadzania egzaminu państwowego
• pytania egzaminacyjne kategorii **A, B, C, D, T**
• sprawdzian wiadomości w formie testów
• łącznie ponad 2000 pytań i **300** ilustracji





LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Ceny gier: 3w1- 69zł, AD2044- 120zł, Classic1- 69zł, Classic2- 69zł, Prawo Jazdy- 44zł
Przy zamówieniu poniżej 100zł do łącznej ceny gier doliczane są koszty wysyłki 5zł.

Nasz adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Zamówienia można również składać przez internet:
http://www.lkavalon.com

Na zamówieniu należy podać swój dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera!

Platforma:	**PC**
Wydawca:	**IPS**
Producent:	**Metropolis**
Premiera:	**Nieznany**

Wiedźmin

Witcher, czyli po prostu „Wiedźmin", to nowa gra przygotowywana przez znaną, polską firmę Metropolis.



Jak wiemy, firma znana jest z doskonałych gier, między innymi: „Teenagent", „Tajemnicy Statuetki" oraz „Katharsis", który osobiście mi się nie podobał. Ich najnowszy projekt, który już niedługo ujrzy światło dzienne (oprócz „Księcia i tchórza"), to właśnie „Witcher", a po polsku „Wiedźmin". Jest to także jedna z najbardziej znanych książek fantasy, autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, która doczekała się właśnie czwartej części (na rynku znalazła się 20.X.). Zastanawiacie się pewnie, jak wygląda gra i o co w niej tak w ogóle chodzi? Spróbuję Wam odpowiedzieć na te pytania. „Witcher" (nie piszę „Wiedźmin", bo po prostu nie wiem czy gra ukaże się w wersji spolszczonej) to przygodówka fantasy, z elementami RPG (hurrra!). Gra opowiada o przygodach Geralta z Rivii, czyli owego tytułowego wiedźmina. Możemy się tu zastanowić, co właściwie oznacza słowo wiedźmin? Wiedźmin to skrzyżowanie zabójcy z czarownikiem... Jego usługi, jako najemnika, są niezbyt wysokich lotów: ludzie wynajmują go do zabicia jakiegoś pojedynczego potwora, np. smoka czy jakiejś strzygi kasującej pacjentów. Dobra, dość opisywania profesji naszego najemnika. „Witcher" jest całkowicie 3D. Naszą postać widzimy z tyłu, podobnie jak w „Tomb Raider". Grafika będzie liczona w czasie rzeczywistym, tj. wszystkie cienie będą się zmieniać w zależności od położenia danego obiektu – zaimpletowany będzie light-sourcing. Gra posiada sporo szczegółów graficznych, np. gdy uderzymy ostrzem miecza o ścianę, to posypią się iskry – w zależności od siły uderzenia!. Poza tym firma „Metropolis" zapewnia, że engine gry będzie bardziej przyjazny dla użytkownika niż w innych grach. Całość prezentuje się interesująco. Fani Sapkowskiego poczują się jak u siebie w domu! Identyczne klimaty jak w powieściach, bardzo zróżnicowany poziom inteligencji wroga, a poza tym ciekawy scenariusz oraz nieliniowa fabuła... Gra prawdopodobnie obsługiwać będzie akceleratory graficzne 3Dfx. Zapomniałem wspomnieć jeszcze o roli punktów doświadczenia w grze. Im jest ich więcej, tym większe mamy możliwości używania czarów – znaków jakich używał wiedźmin w oryginale. No cóż, z powyższego tekstu wynika, że zapowiada się niezła gierka. Jeśli autorzy spełnią swoje obietnice, możemy mieć do czynienia z prawdziwym hitem!

Szycha





Wygląda na to, że będzie to jedna z niewielu naprawdę rewelacyjnych, krajowych gierek.





Platforma: **Nintendo 64**
Wydawca: **Nintendo**
Producent: **Rare**
Premiera: **[illegible]**

Diddy Kong *Racing*

Nintendo64 ma wyraźnego pecha do poślizgów. [illegible] zapowiadana [illegible] Święta premiera „Banjo and Kazooie" została przesunięta [illegible] przyszły rok.



Jednak nagle, jak diabeł z pudełka, pojawiły się zapowiedzi gwiazdkowej premiery „Diddy Kong Racing" – gry, o której nigdy wcześniej nic nie było słychać. Tę niesłychaną jak na N64 powściągliwość informacyjną, szefowie firmy tłumaczą koniecznością zachowania w tajemnicy nowej techniki RDA (Real-time Dynamic Animation). Złośliwi jednak twierdzą, że gra po prostu została pospiesznie wymyślona, by posiadacze N64 mogli dostać na Gwiazdkę jakikolwiek prezent.

Jak łatwo się domyślić z tytułu, „Diddy Kong Racing" jest grą wyścigową, co akurat na Nintendo64 nie stanowi żadnej nowości. Grafika jest ładna, wyraźna i o czystych barwach, co również jest już normą na tej konsoli. Bohaterami gry są efektownie zaprojektowane zwierzaki, ścigające się trzema rodzajami pojazdów – samochodami, poduszkowcami i... samolotami. Na szczęście trasy zostały zaprojektowane z dużą dozą inteligencji, więc żaden z pojazdów nie pozostaje tu bez szans w walce z pozostałymi. Rozwiązano to bardzo prosto, umieszczając na trasach wiele skrótów i tajnych ścieżek, możliwych do pokonania tylko określonym typem pojazdu. W systemie sterowania pojazdami dodano przycisk 'ostrego skrętu', umożliwiający zakręcenie pojazdem niemal [illegible] kąt prosty. Jest to korzystne nie tylko przy pokonywaniu ostrych zakrętów, ale także przy konieczności gwałtownego odbicia w bok w celu zabrania jakiegoś specjalnego obiektu lub 'wzmacniacza'. W odróżnieniu jednak od „Mario Kart64", tutaj można 'wzmacniacz' wykorzystać natychmiastowo lub zużyć go na długofalową poprawę swych sił.

Chociaż więc gra jest nieco wtórna w stosunku do „Mario Kart", to jednak na tyle ciekawa i rozbudowana (25 poziomów), że z pewnością przypadnie do gustu zwolennikom wyścigówek. ***LSK***

Kolejne wyścigi [illegible] konsolę [illegible] 64? Tak, miłośnicy wyścigówek czują się nienasyceni!









MAMY WSZYSTKO !
PONAD **1000** TYTUŁÓW
W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY
DETALICZNEJ I WYSYŁKOWEJ
GAM AT
P.O.BOX 206
02-303 WARSZAWA 79
TEL.0-25 758 6 759

PC CD:

Tytuł	Cena
688I HUNTER KILLER	135
ABBRAMS IM1A2	*125
AD COP	*85
ARCHIMEDEAN DYNASTY	129
BEAST & BUMPKINS	139
BLOOD	**135**
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN	139
BUD TUCKER PL	*89
CAPITALISM PLUS	135
CARMAGEDDON PL	**155**
CITY OF LOST CHILDRENS	*119
CIVILIZATION 2 PL	**135**
COMANCHE 3.0	*125
CONQUEST EARTH	139
CONSTRUCTOR	TEL
DARK COLONY	**135**
DARKLIGHT CONFLICT	*125
DIABLO	138
DIE HARD TRILOGY	*125
DUNGENON KEEPER PL	***129**
EARTHSIEGE 2	*115
ESTATICA 2 PL	*109
EXTREME ASSAULT	**145**
FIFA 97	*125
FIFA SOCCER MANAGER	145
FORMULA 1	**179**
G-NOME	*119
HEROES OF MIGHT& MAGIC 2 PL	139
HEXEN 2	[illegible]
INWESTOR (GIELDOWY)	*117
IMPERIUM GALACTICA	TEL
INTERSTATE'76	135
JET FIGHTER 3	*139
JEDI KNIGHT	TEL
KKND	*125
LITTLE [illegible] ADVENTURE [illegible]	[illegible]
[illegible] OF ORION [illegible]	***125**
MDK PL	135
MOTO [illegible]	**135**
NBA LIVE 97	*125
NEED FOR SPEED 2	*125
PRO PINBALL TIMESHOCK	125
RIOT	*119
SCORCHER	*125
SIDELINE	* 59
[illegible] PL	[illegible]
SUPER EF 2000	*159
TIME WARRIORS	*125
THEME HOSPITAL	**135**
TOMB RIDER	135
TOTAL ANIHILATION	TEL
TOY STORY	119
[illegible] 3	**145**
[illegible] 3 APOCALYPSE	**138**
[illegible] TIE FIGHTER	***155**

PLAYSTATION:

Tytuł	Cena
AGENT ARMSTRONG	198
COMMAND [illegible] CONQUER	198
CONTRA	189
CRASH [illegible]	**198**
DISRUPTOR	**189**
EXCALIBUR	189
EXHUMED	198
FORMULA 1 VER [illegible]	**198**
FINAL FANTASY VII	**TEL**
INT SUPERSTAR SOCCER PRO	**198**
JURASIC PARK : THE LOST WORLD	198
LEGACY OF KAIN	198
MICRO MACHINES V3	198
MORTAL KOMBAT TRILOGY	198
NBA LIVE 97	198
NEED FOR SPEED 2	195
NHL 97	198
PANDEMONIUM	**189**
PANZER GENERAL 2	198
PORSCHE CHALLENGE	195
RIDGE RACER	149
RAGE RACER	**195**
RALLY CROSS	**198**
RAVEN PROJECT	198
RAYSTORM	**195**
REBEL ASSAULT 2	198
RESIDENT EVIL	195
SOUL BLADE	**198**
SPIDER	**195**
SUIKODEN	198
TEKKEN 2	**198**
TEST DRIVE OFF ROAD	198
TOKYO HIGHWAY BATTLE	198
TOMB RIDER	195
TOTAL NBA 97	198
TRASH IT	198
TWISTED METAL 2	198
UFO 2	195
V-RALLY	**198**
WARCRAFT 2	**198**
WARHAMMER	198
WING COMMANDER 4	195
WIPEOUT 2097	**189**
XEVIOUS 3D	189
KONSOLA **PSX** + GRA	**849**
N64 + GOLGEN EYE	**1149**

Nowości w reklamie w Telegazecie Pr. 2 str. 451 lub 452
Zamówienia w sprzedaży wysyłkowej przyjmujemy telefonicznie w godz. 18.00–22.00 siedem dni w tygodniu lub listem. Czas realizacji 3–5 dni.
***Cena promocyjna**

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Rage**
Producent: **Rage**
Premiera: **Marzec '98**

Incoming









Na początku ten tytuł miał powstać tylko i wyłącznie dla procesora Pentium II(!). Jednak aktualnie autorzy, zespół Rage, łaskawie obniżyli wymagania. Teraz wystarczy jakiś skromny P166. Z akceleratorem oczywiście...

Wokół strzelaniny „Incoming" powstało ostatnio znacznie więcej hałasu niż całość jest warta. Przynajmniej ja odnoszę takie wrażenie. A wszystko tylko dlatego, że związana z Electronics Arts grupa Rage (znana chociażby z niezłego „Darklight Conflict") ogłosiła, że nawet uważana za techniczną doskonałość konsola N64 nie udźwignie ogromu bogactwa graficznego ich najnowszego tytułu. Na początku mówiło się coś o „Pentium II Only", jednak ostatecznie gra pojawi się na wszystkie komputery dopalone akceleratorem trzeciego wymiaru (z 3Dfx na czele).

Oprawa graficzna „Incoming" rzeczywiście wygląda przepięknie. Efekty, które widzieliśmy w poufnie nam dostarczonym rolling-demie, naprawdę robią imponujące wrażenie. Wyobraźcie sobie lot nad przepięknie wymodelowanym terenem, dynamiczne zmiany oświetlenia, sypiące szczątkami eksplozje oraz efekt „soczewki", gdy lecimy w stronę oślepiającego, zachodzącego za wzgórza słońca. Oczywiście wszystko to z pełnym wykorzystaniem dobrodziejstw płynących ze specjalnych chipów graficznych — rozmywanie, filtrowanie i wygładzanie tekstur, anti-aliasing oraz efekty przezroczystości użyte przy wydobyciu ze sprzętu mgły i dymu — to naprawdę powoduje obracanie się gałek ocznych niczym w „jednorękim bandycie". „Incoming" będzie strzelaniną opartą na elementach symulacyjnych, podobnie jak znane i ograne „Comanche 3" czy „Extreme Assault". Gracz będzie mógł zasiąść (w zależności od rodzaju misji) za sterami śmigłowca Commanche Stealth lub samolotu pionowego startu S/VTOL Harrier. Najważniejsze jest jednak to, że twórcy postanowili połączyć znakomity wygląd z realizmem symulacji.

W to ostatnie akurat nie bardzo chce mi się wierzyć, ale biorąc pod uwagę fakt, że prawdopodobnie powstaną dwa tryby gry — model „realistic" i „rozrywkowistic", być może faktycznie im się to uda. Pozostaje więc cierpliwie poczekać do wiosny, kiedy ten tytuł trafi na półki sklepowe. Natomiast wersja konsolowa N64 i PSX pozostają wciąż pod dużym znakiem zapytania. ***Pietras***





Kolejna gra dedykowana akcelerowanym. Tym razem to nieprzeciętna strzelanina lotnicza.

http://cdhouse.agsmedia.com.pl

Welcome to the

sklep
recenzje
giełda płyt

info

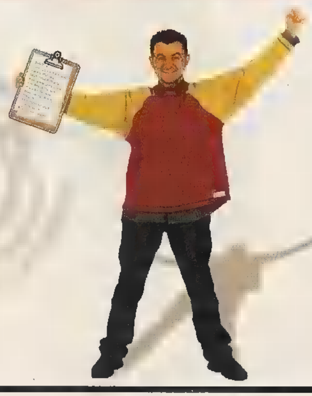


Hirek Wrona
CD House

nowe atrakcje !

giełda
- możesz bezpłatnie zamieścić swoje ogłoszenie

recenzje Hirka
- tu dowiesz się czego warto posłuchać



HURTOWNIA PROGRAMÓW
i gier komputerowych PC CD ROM

www.play-cd.com

WIRTUALNE NOWOŚCI

OUTLAWS - tel.
AFTER MATCH TO RED ALERT - tel.
WARLORDS III - 110 zł
NO RESPECT - tel.
TOTAL ANNIHILATION - 110 zł
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP - 100 zł
CONQUEST EARTH - 110 zł

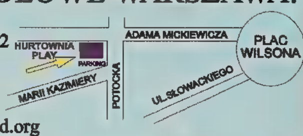
PLAY®
OPROGRAMOWANIE CD-ROM

PEŁNA OFERTA POLSKIEGO SHAREWARE
(200 tytułów)
JUŻ OD 9 ZŁ NETTO !!!

najlepszy sklep multimedialny w Twoim mieście !!!

GWARANTUJEMY :

BIURO HANDLOWE WARSZAWA:
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 pawilon 2
tel. (022) 33-08-09
tel. (0601) 22-50-96
fax (022) 33-08-09
e-mail: play-cd@poland.org
internet : www.play-cd.com




Atlantis
Duke Nukem 3D
Last Bronx
Quake
Dlaczego Saturn ?!
NBA 98
NHL 98
WWS 98
699,-
+ gratis Pad



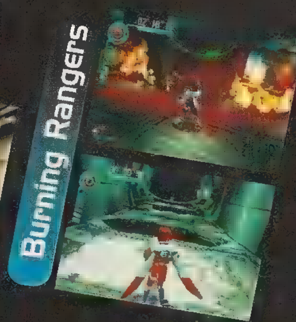




LANSER

82-300 Elbląg
ul. Skrzydlata 1 a
tel. (0-55) 33-59-44
tel. (0-55) 33-61-36
http: //www.lanser.com.pl





Drodzy koledzy!
Radziliście mi, żebym kupił konsolę.
Jeden z was mówił: „kup tę najnowszą 64-bitową na cartridge", drugi: „przestań, gry na nią są drogie i do tego jest ich mało, ja kupiłbym tę 32-bitową konsolę, na nią jest dużo gier, no wiecie, tego znanego producenta sprzętu RTV".
Słuchałem was i myślałem, że nie chodziliście na matmę i nie umiecie liczyć, nie czytacie prasy, bo chociaż umiecie czytać. Powiem wam jedno: nie chcę mieć konsoli na drogie gry, ani takiej która się może psuć i ma nadmiar słabych gier. Bo przecież ilość to nie znaczy jakość !!!
Śmiejecie się, że jestem wybredny i „do końca życia będę grał na PC-cie".
Znowu się mylicie!
Kupiłem Sega Saturn. Znowu głupie pytanie „dlaczego?".
Zaoszczędziłem pieniądze, i zyskałem na tym, zapłaciłem tylko 699,-
i patrzcie co dostałem ?
- 32-bitową konsolę z wbudowaną kartą pamięci;
- 2 CD-ROM z demonstracjami gier;
- zestaw kabli;
- instrukcję po polsku.

Gały wychodzą? Ale to nie wszystko!
- dostałem za darmo pad wartości 69 zł;
- wysłałem kartę rejestracyjną do LANSER-a i otrzymałem 3 darmowe numery „NEO" (najlepszej gazetki o konsolach).

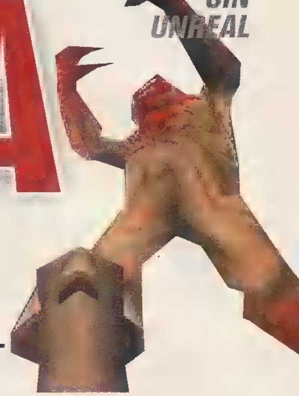
Mało, bo mam jeszcze:
- półroczną zniżkę w wysokości 10 zł na każdy tytuł zakupiony w wysyłce w LANSERZE. A najważniejsze: będę grał w takie gry jakie są w salonach. Sami zobaczcie.

Wpadnijcie w sobotę dam wam zagrać.
Sebastian lat 16

SEGA SATURN

DAIKATANA
DARK
HALF-LIFE
HEXEN2
JEDI KNIGHT
PREY
QUAKE 2
SHADOW WARRIOR
SIN
UNREAL

ZABÓJCY QUAKE'A



„Wolfenstein 3D" przykuł uwagę graczy. „Doom" wywołał zbiorową histerię. „Quake" stał się religią. Tak w skrócie można przedstawić historię najpopularniejszego ostatnio gatunku gier – strzelanin first- person-perspective (FPP). Wszyscy gracze zastanawiają się, jaki będzie kolejny wielki hit? Kto zostanie tytułowym „zabójcą Quake'a"? A pretendentów jest wielu...

Na tegoroczny sezon jesień–zima szykuje się prawdziwa wojna. Aż 6 nowych strzelanin, na pewno ukaże się przed Gwiazdką. Co ciekawsze, każda z nich jest oparta na engine 3D „Quake'a", zakupionym przez firmy devolperskie od ID Software. A zaraz za nimi nadciąga kilka kolejnych produkcji, tworzonych na całkiem odmiennych inżynach. Nic dziwnego, jest przecież o co walczyć. Szacunkowo, na każdą nową strzelaninę FPP oczekuje około miliona złaknionych graczy – jest to naprawdę kolosalna liczba, gdyż o takich ilościach sprzedanych egzemplarzy jedynie nieliczni mogą pomarzyć. Dlatego też postanowiliśmy przedstawić Wam mały przedsmak tego, co czeka nas już całkiem niedługo. Nasz przegląd „zabójców Quake'a" otwiera oczywiście



QUAKE 2

Starszy brat kultowej już dziś (szczególnie wśród internautów) „jedynki", która na dobre rozpętała całą manię 3D, a także ujawniła światu zalety trybu multiplayer. „Quake 2" powstaje pod kierownictwem Jona Carmacka, głównego programisty ID Software, który od odejścia Johna Romero prowadzi prace nad tym projektem. Pierwszego „kwaka" krytykowano za to, że w praktyce jego komercyjna edycja stanowiła jedynie rozszerzenie wersji shareware o kilkanaście nowych poziomów. Minimalna liczba nowych potworów, żadnych nowych broni i ciekawych pomysłów. Tym razem już tak nie będzie. Gra w trybie „single player" ma być znacznie atrakcyjniejsza. Koniec z pustymi kilometrowymi korytarzami nudy. Tym razem do akcji wchodzą olbrzymie, często wielopiętrowe sale, wypełnione po brzegi potworami, podestami i pochylniami. Pozwolił na to znaczny wzrost mocy obliczeniowej procesorów (MMX, 3dfx, macie już???) oraz nowy, znacznie udoskonalony engine graficzny





(chłopaki wiedzą co robią – będą go potem sprzedawali na licencje przez najbliższe 2 lata, więc musi być dobry). Nareszcie pojawi się 16-bitowa paleta kolorów, liczone w czasie rzeczywistym cienie i światła, efekty przezroczystości. Potwory będą mogły się do nas wyszczerzyć znacznie zwiększoną liczbą polygonów, no i będzie ich oczywiście znacznie więcej. O fabule tradycyjnie nie wiadomo nic, albo prawie nic. Uwagę zwraca przede wszystkim techno-industrialna atmosfera całości (w przeciwieństwie do miejscami mocno średniowiecznego klimatu poprzednika). Sieciowców ucieszy fakt, że „Quake 2" będzie miał zaimplantowany „QuakeWorld", dodatek ułatwiający grę przez Internet, gdzie w deathmatch będzie się mogło spotkać nawet 32 graczy.



HEXEN 2

To kolejny bardzo groźny przeciwnik dla wszystkich trójwymiarowych strzelanin. Kooperacja Raven – ID zawsze układała się pomyślnie („Heretic" i „Hexen") i to właśnie programiści spod znaku czarnego kruka jako pierwsi otrzymali prawa do skorzystania z engine „Quake". To, czym zechcą nas zaskoczyć tym razem, to dodanie do typowej strzelaniny elementów RPG. Gracz otrzymuje do wyboru 4 postacie – Paladyna, Rycerza, Zabójcę i Necromancera. Każdy z nich charakteryzuje się innym zestawem broni i specjalnych zdolności (na przykład Paladyn posługuje się magią, a zabójca potrafi skryć się przed wrogiem). Nasza postać wraz z pokonywaniem kolejnych leveli (i przeciwników), będzie zbierała punkty doświadczenia, co pozwoli być jej bardziej wytrzymałą i szybszą. Opłacalne stanie się też metodyczne przeszukiwanie poziomów, gdyż każdy odnaleziony secret to kolejne punkty na naszym koncie. Zabawa będzie odbywała się w 4 wymiarach (w sumie 30 poziomów), z przewagą starożytno-egipsko-gotyckich klimatów. „Hexen 2" opiera się na poprawionym engine „Quake", jednak, co widać na screenach, wszelkie dekoracje na ścianach i potwory charakteryzują się większą ilością żywych kolorów. Do tego dochodzą jeszcze „efekty specjalne" trzęsienia ziemi, niesionych z wiatrem liści, deszczu i burzy. Wprowadzenie elementów RPG określa produkt Raven raczej jako grę dla jednego gracza, jednak oczywiście tryb multiplayer pozwoli na zabawę do 32 graczy (w internecie).





HALF-LIFE

To z kolei produkcja Sierry i Valve. Ci pierwsi dostarczają pieniędzy i promocji, ci drudzy ciekawych pomysłów i roboty programistycznej. „Half-Life" bazuje na engine „Quake", ulepszonym o 16-bitową paletę kolorów i modne ostatnio efekty mgły, transparencji oraz (o... o tym chyba pierwszy raz słyszę) metalicznego połysku. Jednak siła „Half-Life" drzemie w czymś innym. To fabuła i sposób interakcji naszego bohatera ze światem. Jako tajny agent zostałeś przydzielony do projektu badawczego, w którego konsekwencji na Ziemię zjechała cała banda obcych. Teraz czekają cię dwa zadania – wydostać się z wypełnionej przerażającymi monstrami tajnej bazy, oraz – uratować... obcych przed najazdem Ziemian. Przez pewien czas najniebezpieczniejszymi przeciwnikami będą agenci rządowi, którzy będą chcieli za wszelką cenę Cię uciszyć. Kolejną cechą, która ma wyróżnić „Half- Life" z całej gromady innych strzelanin FPP, są skomplikowane algorytmy sterujące naszymi przeciwnikami. AI nie dość, że potrafi się nauczyć naszej taktyki, to dodatkowo potwory na nasz widok będą zmykały w poszukiwaniu ukrycia (albo kolesi), a oszczędzona część może okazać się być chętna do współpracy, wskazując ukryte bonusy. Albo wprowadzając w zasadzki... no cóż.

DAIKATANA

Zrodziła się w umyśle Johna Romero. Główny projektant „DOOM'a" i „Quake" opuścił z wielkim hukiem ID Software i razem z Tomem Hallem (3D Realms) i Toddem Porterem (7th Level) założył ION Storm. Jego najnowszy pomysł – „Daikatana", ma być twórczym rozwinięciem idei „Quake" z dodatkiem, tak zgadliście, elementów RPG. Jednak tym razem szykuje się coś specjalnego – gracz nie wyrusza na swój quest sam – towarzyszy mu dwóch przyjaciół, coś na wzór drużyny. Będą oni służyli nie tylko celom rozrywkowym (zabawne komentarze i dialogi), ale także przydadzą się bardzo w walce z całą masą przeciwników (w całej „Daikatana" ma ich być aż 64!). Często przejście levelu będzie się wiązało z prawidłową współpracą między członkami drużyny, na przykład przy rozwiązywaniu różnych zagadek. Aha, no i zapomniał bym – oczywiście punkty doświadczenia, tym razem oddzielne dla posługiwania się każdym z 26 rodzajów broni. Fabularnie najnowsze dziecko Romero również prezentuje się dość okazale – podróże w czasie (4 strefy – od Tokio wieku XXII do starożytności) i wynalezienie leku na AIDS to tylko kilka haseł. Całą intrygę będzie można odkryć samemu, zaś ION Storm stara się, aby wszystkie napotkane w grze postacie miały wręcz „przygodówkową" głębię. Jeżeli jeszcze się nie domyśliliście to dopowiem, że całość budowana jest na engine „Quake'a", z dodatkiem mgły i efektów... bla, bla, bla...



SIN

Ostatni ze znanych mi na razie licencjonobiorców engine „Quake" to tworzony przez team Ritual (dawniej nazywali się Hipnotic – ci od mission packów do kwaka) „Sin". Tak właściwie to wiadomo o nim niewiele. Akcji będzie rozgrywała się w dalekiej przyszłości, w której pieniądz, władza i nar-







kotyki wiążą się w jedną spójną całość. Oczywiście trzeba coś z tym zrobić i oficjalny rząd wynajmuje prywatnego detektywa – kolesia pokroju Djuka Nukema, który uzbrojony w potężne giwery wyrusza do najbardziej zakazanych dzielnic miasta. Na tym koniec fabuły i zaczyna się ostra jazda. Twórcy gry nie wdają się w szczegóły i utrudnienia z rodzaju wymienionych wcześniej elementów RPG. Podstawową zasadą będzie brak zasad i „strzelaj ciągle", zaś mottem gry – „Radocha po pachy". Scenerie zachwycają przemysłowym klimacikiem miasta przyszłości i całą masą urządzeń, które można zdemolować (hmmm – I znowu Duke się kłania). Grafika będzie w pełni 16-bitowa. Akcelerator do obsługi ciekawych efektów mile widziany. Z innych wynalazków wymienić należy możliwość jazdy wszystkimi spotkanymi w czasie gry pojazdami. „Sin" ma się ukazać w lutym 1998, i jego forma „czystej adrenaliny" może się sprawdzić.

UNREAL

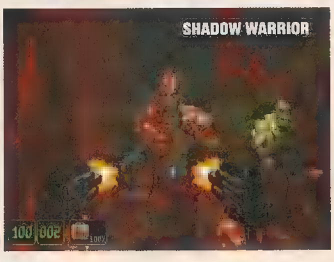
Ta gra to również wielka niewiadoma, ale z innych powodów. Gra miała się ukazać równocześnie z „Quake" i, jak wszystko na to wskazywało, mogła go zdetronizować. Później miała się trochę spóźnić. No i ów poślizg czasowy trwa do dziś. Jednak twórcy z Epic zarzekają się, że tym razem dotrzymają październikowo–listopadowej daty wydania i nierzeczywisty „Unreal" ujrzy wreszcie światło dzienne. Cóż jest więc w nim takiego niezwykłego, że prace aż tak się przeciągają? Ano, przede wszystkim, całkiem nowy engine. Autorzy z „Epic" nie poszli na łatwiznę i w przeciwieństwie do WSZYSTKICH wymienionych wcześniej produkcji, nie skorzystali z gotowych procedur ID, tylko napisali własny inżyn grafiki trójwymiarowej. Scenerie wyglądają bardzo ładnie i jakoś tak „nieziemsko". Zachwycają bogactwem szczegółów i dokładnym wykonaniem potworów. Interesujące są też zapewnienia autorów, twierdzących, że aby to wszystko w miarę płynnie chodziło (i jeszcze miało wygląd) wystarczy już skromny P100. Oczywiście do najwyższej rozdzielczości przydadzą się szybsze maszyny, a do palety 65000 kolorów – magiczne literki MMX na obudowie. W zamian za to „Unreal" ma nam zaoferować niezwykłą przygodę. Fabuła mówi o tym, jak to nasz bohater budzi się nagle we wraku statku kosmicznego, na całkiem obcej planecie, której przyświecają dwa księżyce. Teraz musi wrócić jakoś do domu i już nasza w tym głowa. Ta historia przypomina mi pewną staaareńką gierkę „Another World" i jeżeli twórcom z Epic uda się uchwycić klimat tego dawnego przeboju, to będzie odjazdowo. Świat obcych nie będzie podzielony na odrębne levele – ma raczej stanowić system płynnie przechodzących w siebie lokacji. Uzbrojeniem gracza będzie kilka podstawowych spluw, które wraz z rozwojem akcji będzie można ulepszyć. Krwiożercze bestie będzie można wykończyć iście sadystycznymi metodami – nadziać na kolce bądź odstrzelić kończyny. Natomiast ich inteligencją zajmie się sam Stephen Polge – autor osławionego Reaper–bota do „Quake". Tak więc potwory nie raz i nie dwa nas zaskoczą, atakując wtedy, gdy najmniej będziemy do tego przygotowani. Do gry będzie dołączony UnrealED – edytor poziomów, pozwalający każdemu stworzyć swój „inny świat". Koniecznie należy jeszcze wspomnieć o grze w Internecie, gdyż Epic marzy tu o stworzeniu globalnego wirtualnego świata. Każdy serwer „Unreal" będzie miał połączenie z innymi i przez specjalne teleporty będzie się można między nimi dowolnie przemieszczać. Teoretycznie umożliwia to jednoczesną grę nieskończonej ilości graczy. WOW!



DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Czarny koń tego zestawienia. Pierwsze „Dark Forces" przez niektórych okrzyknięte zostały grą lepszą od „DOOM'a", gdyż oferowały znacznie głębszy scenariusz. Dlatego też w drugą część LucasArts wkłada wiele wysiłku, gdyż oczekiwania graczy względem tego tytułu są bardzo duże. „Jedi Knight" wyposażono w całą masę przerywnikowych scenek FMV z prawdziwymi aktorami i ogromem efektów specjalnych. Łączą one naszą misję w logiczną całość – starcie z 7 Ciemnymi Jedi i ich mistrzem, Jerecem, który postanowił zawładnąć galaktyką. Wszystko to oczywiście umieszczone będzie w realiach świata Gwiezdnych Wojen, więc walka ze Szturmowcami Imperium, pojedynki na miecze świetlne i pistolety laserowe oraz TIE Fightery śmigające nad głową będą na porządku dziennym. Nasz bohater – Kyle Katarn – w miarę postępów w grze będzie zdobywał punkty doświadczenia, co pozwoli mu nauczyć się władać Mocą. Gracz będzie się mógł opowiedzieć zarówno po stronie dobra (możliwości leczenia, super–skoki), jak również przejść na Ciemną Stronę (potężne bronie ofensywne). Najnowszy twór LucasArts będzie się mógł pochwalić bardzo wydajnym engine graficznym (to właśnie jego optymalizacja cały czas przeciąga datę premiery „Jedi Knight"). Wszystko będzie oczywiście całkowicie trójwymiarowe, zaś ciekawostką jest możliwość przełączenia się na widok z kamery zewnętrznej (coś na wzór „Tomb Raider"), co będzie szczególnie pomocne w czasie pojedynków na miecze świetlne. Zastanawia fakt, iż twórcy drugiej części „Dark Forces" wcale nie pretendują do miana „zabójców Quake'a" i nie robią sobie nic z nadciągających ze wszystkich stron innych strzelanin. Ich najnowszy produkt ma bowiem stanowić klasę samą w sobie. Grunt to skromność.





DARK

Zacznijmy od tego, że jest to nowość. Screeny, które widzicie w okolicy publikujemy prawdopodobnie jako pierwsi w Polsce. „Dark" powstaje w stajni od lat związanej z rynkiem RPG – Looking Glass Technologies ("Ultima Underworld", „System Shock"). Ta gra ma być bardziej średniowiecznym role–playem niż typową FPP. Niemniej jednak widoczne na fotkach miecze, kusze i topory dobitnie zapewniają o dostarcze-

niu przez twórców odpowiedniej ilości akcji. Trójwymiarowe środowisko powstaje na bazie unikalnego engine 3D, który pozwoli na umieszczenie w lokacjach całej masy szczegółów. Wszystkie postacie i potwory, które spotkamy w grze, realizowane są techniką motion-capture, zaś wiele tekstur powstało na podstawie oryginalnych fotografii i rycin. „Dark" z założenia ma być bardzo realistyczny, czyli gdy na przykład zrąbiemy toporem pale podtrzymujące podest, ten po prostu się zawali. Z innych ciekawostek warto wspomnieć o nowym rodzaju gry sieciowej – theftmatch. Będzie ona polegała na tym, że gracze dzielą się na drużyny i w określonym limicie czasu będą musieli wynieść z obozu przeciwnika jak najwięcej złota (?!). Dokładna premiera najnowszego dziecka LGT nie jest jeszcze znana, ale na pewno nie będzie to wcześniej niż na wiosnę 1998 roku.

SHADOW WARRIOR

Prawdziwa perełka, a to ze względu na zastosowany w nim muzealny już engine Build (ten sam co w „Duke Nukem 3D"). Wybaczcie małą złośliwość, ale po mizernym „Blood" nie wróżę temu systemowi tworzenia grafiki 3D świetlanej przyszłości, a „Shadow Warrior" to raczej tzw. ostatnie podrygi. Jednak jest kilka elementów, które mimo iż nie pozostawią konkurentów daleko w tyle, sprawią, że produkt 3D Realms zwróci na siebie uwagę kilku zapaleńców. Rozwalić będzie można dokładnie wszystko, jak na Djukową giercę przystało. Całe otoczenie będzie w pełni interaktywne, zaś komentarze naszego twardziela z pewnością rozbrajające. Oprócz tradycyjnego strzelającego arsenału do dyspozycji będą bardziej orientalne bronie (np. gwiazdki schuriken). W ogóle cały klimacik będzie japońsko-chiński, co niespecjalnie mi się podoba, ale trudno. „Shadow Warrior" pozwoli nam na wykonywanie całej masy nowych czynności, ze wspinaniem się po ścianach na czele. Będzie też można zasiąść za kierownicą różnych pojazdów (od sportowego bolidu, aż po budowlany buldożer i czołg), dzięki którym da się sprawdzić, czy za sąsiednią ścianą nie było na przykład jakiegoś ukrytego bonusa. Dup! Nie było... ale za to (plaśk, plaśk, plaśk) – była gromadka wrogów ;)))) Aha – demko już jest.

PREY

Ostatnia na dziś propozycja. Przedstawiam ją na samym końcu, gdyż data jej wydania to najwcześniej (!) koniec roku 1998. Przyjdzie nam więc jeszcze sporo poczekać. Pierwszą zapowiedź „Prey" widziałem jeszcze przed „Duke Nukem 3D". Wtedy „ofiara" miała być robiona na engine Build. Od tego czasu wiele się zmieniło, i teraz ma dość unikalny inżyn oparty na Portal Technology Engine. Za tą enigmatyczną nazwą kryje się ni mniej, ni więcej tylko fakt, że wszystkie poziomy w „Prey" będą połączone systemem teleportów, przez które będzie można dokładnie zobaczyć, co jest po drugiej stronie. Ot i cała filozofia. Nie wiem dlaczego

ZESTAWIENIE „ZABÓJCÓW QUAKE'A"

Quake 2

Producent	ID Software
Wydawca	Activision
Engine	Quake 2
Dodatki	???
Ilość poziomów	Brak danych
Sieć	Max 32 osoby
Premiera	Grudzień
Akceleracja 3D	Tak

Hexen 2

Producent	Raven
Wydawca	Activision
Engine	Poprawiony Quake
Dodatki	4 postacie, zdobywanie doświadczenia
Ilość poziomów	4 światy, 30 poziomów
Sieć	32 osoby w HexenWorld
Premiera	Już jest
Akceleracja 3D	Tak

Half-Life

Producent	Valve
Wydawca	Sierra
Engine	Quake
Dodatki	???
Ilość poziomów	???
Sieć	Max 32 graczy
Premiera	Gwiazdka 97
Akceleracja 3D	3Dfx

Daikatana

Producent	ION Storm
Wydawca	Eidos
Engine	Quake
Dodatki	Drużyna, 26 broni, 64 potwory
Ilość poziomów	4 epizody od 4 do 6 poziomów
Sieć	Max 32 graczy w Internecie
Premiera	Gwiazdka '97
Akceleracja 3D	Tak

Sin

Producent	Hipnotic
Wydawca	Activision
Engine	Quake
Dodatki	Jazda pojazdami
Ilość poziomów	???
Sieć	32 graczy
Premiera	Luty '98
Akceleracja 3D	3Dfx

Unreal

Producent	Epic
Wydawca	GT Interactive
Engine	Własny
Dodatki	???
Ilość poziomów	???
Sieć	Nieograniczona ilość graczy
Premiera	Październik
Akceleracja 3D	MMX, 3Dfx

Jedi Knight

Producent	LucasArts
Wydawca	Virgin
Engine	Własny
Dodatki	Używanie Mocy, walki na miecze
Ilość poziomów	???
Sieć	Max 32 graczy
Premiera	Październik
Akceleracja 3D	Tak

Dark

Producent	LGT
Wydawca	Eidos
Engine	Własny
Dodatki	Elementy RPG
Ilość poziomów	Sieciowy theftmatch
Sieć	32 graczy
Premiera	Wiosna '98
Akceleracja 3D	Tak

twórcy z 3D Realms tak bardzo się tym ekscytują, bo pakiecik szczegółów technicznych dołączony do gry robi znacznie bardziej wstrząsające wrażenie. Tekstury będą 16-bitowe, zaś cała paleta kolorów 24-bitowa. Również wszelkie efekty świetlne to 16-bitów, więc będzie można spaść z krzesła. Oprócz tego spodziewać się można 9-cio poziomowego mip-mappingu, potrójnego filtrowania tekstur (co raz na zawsze ma rozwiązać kłopot pikselizacji), alpha-blendingu, efektów mgły, przezroczystości, powierzchni odbijających światło i luster. Czyli z polskiego na nasze – będzie na co popatrzeć. Ale bez akceleratora ani rusz.

Na koniec wypada zrobić jakieś małe podsumowanie, ale obawiam się, że tym razem jest to trudniejsze niż przewidzenie wyników najbliższych wyborów (Wy już wszystko wiecie, kiedy piszę te słowa, kopanie... to jest kampania, jeszcze trwa). Sprawę komplikuje fakt, że aż 5 z wymienionych przeze mnie gier używa zmodyfikowanego engine „Quake" bądź też „Quake 2". Te pięć licencji najlepiej świadczy o tym, jak bardzo starzejący się powoli (w końcu stuknął już roczek) pierwotny „kwak" wyprzedzał swoją epokę. Stworzony przez 3D Realms Build okazał się być przestarzały i zmarł śmiercią naturalną, zaś „Blood", „Redneck Rampage" i „Shadow Warrior" to prawdopodobnie ostatnie wykorzystującego go gry FPP. Z kolei zbudowane na tym samym kwakowym engine „Hexen 2", „Half-Life", „Daikatana" i „Sin" będą w pewnym stopniu do siebie dość podobne, więc o sukcesie zadecydują prawdopodobnie inne czynniki – odpowiednio wyważone proporcje między trybem single a multiplayer, trudnością a grywalnością, fabułą czy najsilniej eksploatowana ostatnio tendencja – dokładanie elementów RPG. Osobiście obstawiam duet „Hexen 2" (jest już tak blisko!) i „Unreal" (możliwości sieciowe i klimat). Chociaż nie wolno zapominać o przygotowywanym „Quake 2". Być może panowie z ID po prostu pobiją sami siebie i swój poprzedni produkt. Ekipa dowodzona przez Jona Carmacka to według mnie wciąż najsilniejszy team twórców gier 3D na świecie i z pewnością niejednym nas jeszcze zaskoczą. A gdzieś tam dalej czai się jeszcze „Duke Nukem Forever", o którym wiadomo na razie tylko tyle, że będzie.

Panowie i (w szczególności) panie – wydawcy się zbroją. Batalia o najlepszego następcę „Quake'a" zaczyna się wkrótce, i z pewnością będzie długa, krwawa i widowiskowa. O zwycięstwie zadecydujecie Wy! Jeżeli macie w domu przynajmniej P166 MMX, Monstera 3D, 32 MB RAM, modem, to najbliższy sezon z pewnością będzie udany. G(ra)naty w dłoń! ***Piotres***


UNREAL


SIN

Specjalnie dla Was graliśmy w przedprem

Tomb Raid



No i stało się to, co miało się stać. Na londyńskim ECTS „Tomb Raider" otrzymał wielce zaszczytny tytuł „Game Of The Year PC". Czyli, że ci z nas którzy noszą medaliki z portretem Lary mieli zupełną rację. To było zawodowstwo. Ale czasy się zmieniają, a sequel ma się pojawić już w listopadzie.

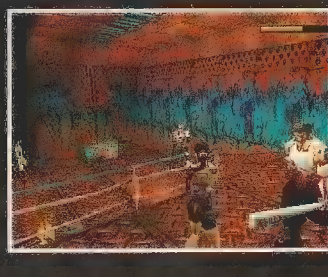
Dzięki uprzejmości dystrybutora, firmy Mirage udało mi się pograć w drugą część przygód wspaniałej (ach to ciało i gracja ruchów!) Lary Croft. No i powiem, że powaliło mnie na kolana. Zaraz się z nich podniosłem I już spieszę Wam donieść, co też moje oczęta dostrzegły, a główka zanotowała. Przede wszystkim nasza wspaniała lala (te lala, bucik ci się rozwala) otrzymała w prezencie od programistów warkocz (jak ona musi wyglądać z rozpuszczonymi długimi włosami...), który zachowuje się tak, jak tego oczekujemy: rusza się razem z nią, faluje przy skokach i ogólnie jest cool. A tak poza tym to nasza bohaterka zyskała nowe rodzaje broni, nowe przydatne dodatki, np. flary, które niewątpliwie przydają się w ciemnych jaskiniach, zakamarkach oraz uliczkach, których tu nie brakuje. Poza tym z racji tego, iż zdarzyć się może potrzeba pozbycia się nieproszonych postaci również pod wodą, nasza dzielna damska Indiana Jones wyposażona może być również w harpun, co nie wróży zbyt dobrze jej potencjalnym przeciwnikom. Kolejnym elementem zaskoczenia jest wprowadzenie elementów czasu rzeczywistego, w związku z czym niektóre misje zaczynać się będą co prawda w dzień, ale do czasu ich zakończenia słońce niestety będzie mogło już zajść, co spowoduje ciemność i tu również przydadzą się wymienione flary. Kolejnym elementem dodającym programowi elementów realistycznych jest możliwość wrzucania ww. zabawek np. na dno ciemnej jaskini, aby ją sobie spokojnie obejrzeć. W ogóle możliwość wybierania dokładnego kierunku, w którym bohaterka rzuci dany obiekt jest czymś czego mi osobiście trochę brakowało w pierwszej części przygód naszej dziewczynki. Jak sądzę nie tylko mi, skoro zwrócono na ten szczegół uwagę. Wszystko wskazuje na to, że będziemy mieli do czynienia z zupełnie nową grą, która nie każdemu fanowi części pierwszej może odpowiadać, ale w rzeczywistości tak nie będzie. Zmiany jakie tu nastąpiły nazwałbym raczej ulepszeniami. Oczywiście będzie nowy scenariusz, nowe lokalizacje takie jak dobrze już Wam znana z pierwszych odsłon gry Wenecja czy Mur Chiński lub Ope-





Wersja PSX





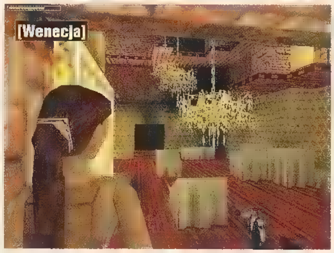
...ierową wersję!

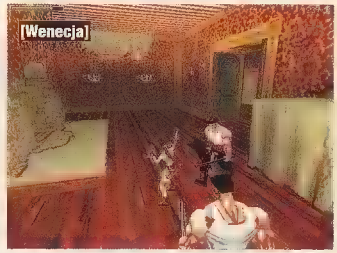
...er 2







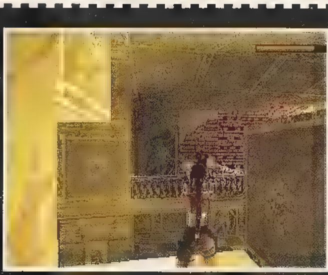




ra. Każda z nich wygląda zupełnie inaczej. Będą nowe zwierzaki, jak np. orły, tygrysy, barczyści faceci, których Lara rozłoży jednym strzałem w środek czoła. Dojdą wreszcie nowe ruchy – nareszcie wspinanie się po skałach będzie możliwe także w bok. Modele są dokładniejsze, składają się z większej liczby poligonów. Idea gry pozostanie taka sama: dużo biegania, skakania, trochę zagadek i oczywiście eksploracja nowych fascynujących terenów. W grze pojawia się o wiele więcej ludzi niż w części pierwszej. Mam nadzieję, że w końcowej części gry (w testowanej wersji nie była ona dostępna) elementy zręcznościowe nie przeważą nad przygodowymi. A teraz wesoła wiadomość dla pecetowców i trochę smutniejsza dla fanów PSX. Otóż zgodnie z zapewnieniami twórców z Core Design pecet z akceleratorem 3Dfx, ma dawać obraz co najmniej nie gorszy od Sonki. A więc koniec z naśmiewaniem się z biednych „blaszaków". Ha, wreszcie. The revenge will be mine! No, ale wróćmy do „Tomb Raidera II". Nadszedł czas na parę słów o fabule. Otóż tym razem Lara szuka sztyletu z Xian z którym związane jest starochińskie przysłowie „ten, kto wbije sztylet głęboko w serce swoje, posiądzie siłę smoka". Uważa się ogólnie, iż był on używany przez nienazwanego imperatora, zanim dostał się wreszcie w posiadanie tybetańskich mnichów-wojowników i spoczął w miejscu do tego jak najbardziej stosownym, czyli starożytnym pałacu cesarskim w Chinach. Niestety nie tylko nasza ukochana pani archeolog poszukuje tego skądinąd ciekawego przedmiotu. Bardzo, ale to bardzo pożądają go także fanatyczni członkowie sekty Fiama Nera. Dlatego też nasza dziewczynka będzie miała z nimi trochę wspólnych tematów. Po przybyciu w rejon Wielkiego Muru i znalezieniu wejścia do pałacu okaże się, że to dopiero początek. Ale za to jaki! To co następuje potem jest słodką tajemnicą ludzi z Core Design, EIDOS i innych firm, oraz tych którzy mieli już okazję pograć w tę grę... Pozostało do zdradzenia jeszcze kilka szczegółów. Jak wieść gminna niesie, na terenie niektórych lokalizacji mają pojawić się różnego rodzaju pojazdy, których rolą nie będzie dekorowanie i tak już ładnej scenerii oraz pięknych i niepowtarzalnych okoliczności przyrody... A co konkretnie będzie się z nimi działo, Bóg jeden raczy wiedzieć no i może jeszcze ten kogo wymieniłem kilka linijek wcześniej... Pozostaje kwestia muzyki, która jak dla mnie jest zawsze stałym i nieodłącznym elementem nie tylko gier komputerowych, ale i np. zabaw w remizie, 4 chałupy ode mnie. A więc tu, słusznie zresztą, postanowiono uniknąć eksperymentów, bo po wyspie dr Moreau, widać co jest ich skutkiem. Zatrudniono pana odpowiedzialnego za muzykę do części pierwszej. Pan nazywa się Nathan McCree i stworzył muzykę nawiązującą klimatem do... tego co spotkamy w „TR I" i od razu powiem, że nie jest to plagiat! No dobra, to tyle ploteczek, kończę już, bo jesień mamy w tym roku chłodną i przygasa mi ognisko, a i strawa stygnie. Tymczasem muszę czyhać pod drzwiami dystrybutora, całować po rękach każdego, kto pojawi się w okolicy i wygląda na takiego, który by tam pracował. A wszystko to po to, abym otrzymał pełną wersją „TR II". Na razie na nic to, ale przynajmniej ludzie mi pieniądze w kapelusz rzucają. Dobre i to.

Tycjan





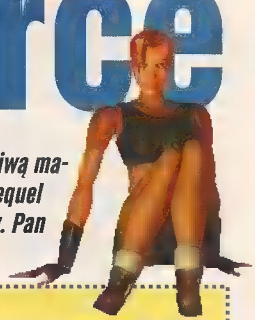








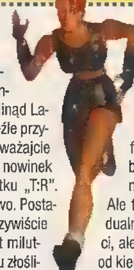
Fighting Force

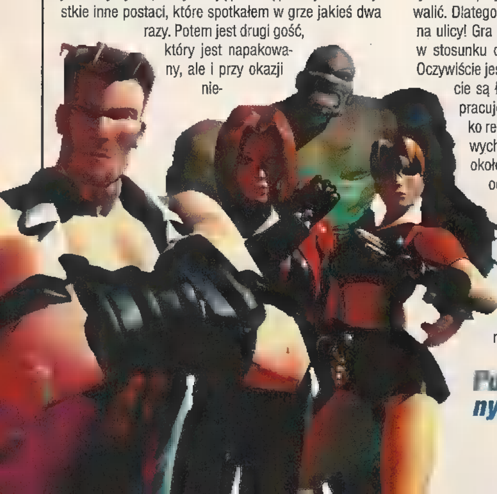


Dawno temu jeszcze w czasach świętości ZX Spectrum (czy ktoś jeszcze pamięta tę poczciwą maszynkę?) bardzo podobała mi się gierka pod tytułem „Target: Renegade". Był to udany sequel gry pod tytułem „Renegade" i opowiadał o zmaganiach biednego pana z gromadą zbójów. Pan na szczęście umiał się bronić i ogólnie rzecz biorąc był w trzaskaniu się całkiem niezły.

Atrakcyjność tej gry polegała na tym, że postać przez nas kierowana mogła się w miarę przemieszczać po lokalizacjach, spotykając przeciwników często po kilku naraz. I wtedy to zaczynała się zabawa. Oczywiście było to strasznie dawno (jakiś rok 1989) i nieprawda. Ale został we mnie jakiś sentyment do nawalanek typu ulicznego. Nie samymi „Mortal Kombat" i innymi „Tekkenami" prawdziwy uliczny wojownik żyje. Dlatego na wieść o tym, iż to JA mam udać się i pograć wstępnie w wersję roboczą „Fighting Force" z nieopisaną radością kopniakiem wyrwałem drzwi z framugi i pobiegłem do dystrybutora. Usiadłem tam do komputerka, wziąłem do ręki joypad i zapodałem gierkę. No i powiem, że jest zawodowstwo. Gra jest bardzo wesoła. Na początek po wyborze opcji: jeden lub dwóch graczy, wybieramy sobie jedną z czterech postaci. A nie są one byle jakie: jest duży bysior, który swoją posturą przewyższa wszystkie inne postaci, które spotkałem w grze jakieś dwa razy. Potem jest drugi gość, który jest napakowany, ale i przy okazji nieźle wyćwiczony i tego polubiłem najbardziej. Poza tym mamy tu jeszcze dwie lale, których krokom towarzyszy odgłos tupiących obcasów. Wizualnie są bardzo przyjemne, coś może nawet w klimacie znanej skądinąd Lary Croft. A przy okazji potrafią naprawdę nieźle przywalić. Dlatego panowie drobna dygresja: uważajcie na ulicy! Gra oferuje jedną z przyjemnych nowinek w stosunku do wspomnianego na początku „T:R". Oczywiście jest tu grafika 3D. No i jest fajowo. Postacie są ładnie zrenderowane, gra oczywiście pracuje w trybie SVGA. Dźwięk jest milutko realistyczny (ach te okrzyki bólu złośliwych bandziorów). Każda z postaci ma około 40 – 50 rodzajów ciosów, przy czym oczywiście mamy tu i ciosy specjalne (pochłaniają część energii bohatera!). Jedną z innowacji jest to, że gdy w okolicy kręcą się gromady bandytów, nasz faworyt może spokojnie podejść i na ten przykład urwać kawał barierki, po czym sprawdzić jego twardość na szczękach przeciwników. Oczywiście nie jest to jedyne novum. Innym jest choćby możliwość zdobywania różnych przydatnych przedmiotów. Weźmy taki samochód policyjny. Stoi on sobie spokojnie zaparkowany na ulicy i kto by pomyślał, że można go skopać na tyle, że odpadną mu koła i otworzy się bagażnik. A z niego wypadnie panzerfaust. Z kolei felgi nigdy nie jawiły mi się jako broń. Błąd. Przecież felgę można spokojnie podnieść i rzucić w głowę przeciwnika. Proste, nie? Ale to jeszcze nic, bo gra oferuje możliwość indywidualnego toku rozgrywki nie tylko dla każdej z postaci, ale także dla poszczególnych z nich. W zależności od kierunków jakie obierzemy, gra ma innym przebieg i sprawia, że lądujemy w zupełnie różnych miejscach. Jeśli dodacie do tego możliwość zagrania wspólnie z kumplem, koleżanką, to przyznacie, iż robi się naprawdę interesująco. Nie ma to jak stojąc ramię w ramię skopać komuś lanie. Dodając do tego przeróżną broń od wspomnianego już panzerfausta, poprzez pistolety, na pałkach, barierkach czy butelkach kończąc. A jeśli jeszcze oprawa graficzna jest tak dobra jak tu, wprost nie mogę doczekać się na pełną wersję gry. Ponieważ ma to być lada chwila, to być może wytrzymam i nie zdemoluję jakiegoś samochodu.

Tycjan





A co do PlayStation...

Tak, Fighting Force wychodzi także na PSX. Grafika niestety jest w podstawowej rozdzielczości (uwaga dla pecetowców i Amerykanów – VGA). Dzięki dopalaczom graficznym coraz więcej gier pecetowych działa w wyższej rozdzielczości niż wersje na PlayStation. Nikt jednak nie odbierze konsoli płynności ruchów postaci i całej scenerii. Gdy tłukłem po pyskach innych facetów, rzuciły mi się w oczy dwie osobliwości, występujące, jak sądzę, także w wersji pecetowej. Po pierwsze, rzucone koło samochodowe upada z cichym „pim", jak szpilka. Po drugie, strzelając gościom w twarz z pistoletu (albo traktując ich metalowym prętem) zabieramy im mniej energii, niż gdybyśmy im przykopali. Panowie! Coś tu nie gra! Mimo tego w Fighting Force pogina się z wielką przyjemnością, tym bardziej że gra nie jest bardzo trudna.

Rafał Bełko

Pomimo czerpania garściami z pomysłów rodem z innych znanych bijatyk, gra zapowiada się rewelacyjnie.



recenzje

Najważniejszym działem naszego pisma jest blok recenzji. Aby go odpowiednio wyróżnić wprowadziliśmy dodatkową stronę, otwierającą ten dział, a jednocześnie spełniającą rolę informacyjną. Zamieściliśmy tu skalę ocen i przedstawiliśmy recenzentów. W tym numerze prawdziwy wysyp długo oczekiwanych, wspaniałych gier. Zanim się ukazały już zostały okrzyknięte przebojami. Recenzje w tym numerze potwierdzają słuszność wcześniejszch przewidywań. Przeczytaj więc, a potem graj w takie wspaniałe giery jak „Dark Reign", „Hexen 2", „Gettysburg!", „Broken Sword 2", „Formula One '97" i wreszcie „Croc".

Marek Suchocki

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65-85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26-35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51-69% NIEZŁA
[illegible]

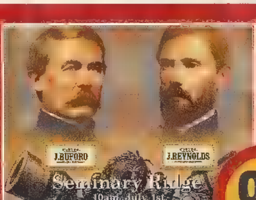
70-75% DOBRA
[illegible]

76-85% BARDZO DOBRA
[illegible]

85-90% ŚWIETNA
[illegible]

91-100% REWELACJA!
[illegible]

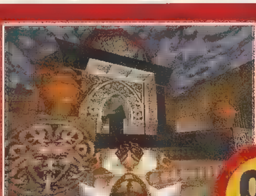
Wyróżnienia Redakcji



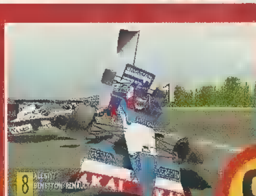
GETTYSBURG! PC — 94



DARK REIGN PC — 91



HEXEN II PC — 91



FORMULA ONE '97 PSX — 91



BROKEN SWORD 2 PL PC — 89



CROC PSX — 89

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
LSK (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
Piotres (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
Reset (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
[illegible] (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
[illegible] (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.





Dark Reign

Ostatnimi czasy, wśród twórców gier, panuje moda umieszczania w ich nazwie słowa „Dark". W naszej redakcji natomiast, nie wiadomo czemu, wszystkie takie programy dostaję do opisania ja – Kayackash.

Nie żebym narzekał, każdy z nich prezentował się wspaniale, ale kiedy trafia do nas „dark cośtam", to jestem przekonany, że mnie zostanie powierzone zadanie jego zrecenzowania. Nie inaczej było z najnowszą strategią zatytułowaną „Dark Reign". Zaraz po otrzymaniu pudełka z wyżej wymienioną grą pomknąłem do domciu, (zwyczajowo w gierki grywam w zaciszu domowym, a nie w redakcji, gdzie zawsze jest jak w ulu), aby jak najszybciej zobaczyć na własne oczy tytuł, o którym głośno było od jakiegoś czasu. Natychmiast po osiągnięciu celu podróży rozpocząłem codzienną ceremonię odsysania młodszej siostry od komputera. Dzięki wieloletniej praktyce nie zajęło mi to więcej, niż dwie godziny. Oczywiście jest to połowa sukcesu; owo upierdliwe stworzonko ma bowiem denerwujący zwyczaj zostawiania na monitorze tłustych odcisków swoich macek, więc dzień w dzień muszę spędzać jakiś czas na odkażaniu kineskopu. Po pokonaniu tych niedogodności, nadal pałając entuzjazmem zabrałem się do instalowania „Dark Reign'a". W tym miejscu trochę się zbulwersowałem, ponieważ minimalna instalacja zajmowała około 130 MB (maksymalna 260 MB) twardego dysku, a przy stale przeładowanym twardzielu, trzeba się naprawdę nagimnastykować, aby znaleźć tyle miejsca. Trochę już poirytowany uruchomiłem grę i natychmiast wrócił mi entuzjazm. Intro należy do tych dynamiczniejszych i jedyną rzeczą, która nie była naprawdę w dechę, to muzyka pobzykująca cichutko w tle i nijak nie oddająca atmosfery walki. Rozradowany rozpocząłem nową grę i znów obejrzałem demko. Tym razem nie było tak dynamiczne, lecz o wiele bardziej treściwe, niż intro. Po obejrzeniu obu tych wstawek, można się zorientować się kto, co, jak i dlaczego. Fabuła jest banalna i łączy w sobie wątki kilku filmów science-fiction. Oto mamy miłującą pokój rasę i galaktyczne imperium zła (brzmi trochę, jak wstęp do Star Wars, nieprawdaż?). Intro pokazuje nam, jak owa rasa, zostaje w niewybredny sposób odparowana. W ostatniej (jak zawsze) chwili z planety startuje sonda. Po „x" latach trafia ona na statek gracza, który dziwnym trafem został wytypowany do prawie niewykonalnego zadania uratowania tej rasy. Jak ma tego dokonać? – nic prostszego (yeah, and I'm a hamster), wystarczy, że cofnie się w czasie i poprowadzi armię Togran do zwycięstwa. To by było na tyle, jeśli chodzi o fabułę. Wystarczy jeszcze tylko wybrać stronę konfliktu, po której się opowiemy i natychmiast zostajemy rzuceni w wir walki. Pierwsze misje, jak we wszystkich tego typu grach mają za zadanie zapoznać gracza z obsługą gry i podstawowymi zasadami, jakimi rządzi się świat „Dark Reign". Zajmę się nimi dokładniej w dalszej części tekstu. To co trzeba powiedzieć od razu, to fakt, że zostało wprowadzonych dużo nowych komend, co ogromnie przypadło mi do gustu. Po skończeniu pierwszej misji, moja ocena gry wahała się między super-hiciorem, a czymś lepszym, dla czego jeszcze nie wymyśliłem nazwy. Jednostki mają coś na kształt mózgu, a ewentualne odstępstwa od planu działania, jaki sobie nakreśliłem, bardzo szybko korygowałem przy użyciu odpowiednich komend. I tak, możemy ustawiać agresywność jednostek, poziom uszkodzeń, po osiągnięciu którego, w wolnej chwili udadzą się do stacji naprawczej, itd. Jeżeli chodzi o źródła gotówki, to w „Dark Reign" funkcję funduszodajnego surowca spełnia woda. Za pieniądze uzyskane z jej „wydobycia", budujemy sobie różne struktury oraz jednostki. Budynki nie będą jednak funkcjonowały normalnie, jeśli nie zapewnisz im zasilania. We wszystkich innych grach wystarczyło postawić elektrownię. W „Dark Reign" natomiast trzeba będzie jeszcze dostarczyć do niej paliwo, przypominające takie zielone gluty. Inteligencja komputerowego prze-

Główną zaletą jest bez wątpienia grywalność, która nie pozwoli Ci odejść od komputera przez parę dni i nocy.

INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Auran
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95







ciwnika jest trochę lepsza od przeciętnej. Potrafi od czasu do czasu, zaskoczyć nas niespodziewanymi rajdami na tyły naszych wojsk, ale nie istnieje dla niego słowo wycofać się. Atakuje naszą bazę małymi oddziałami, najczęściej z tego samego kierunku, za to z dużą częstotliwością. Pola bitew przygotowywane były z dużą starannością i robią bardzo dobre wrażenie. Elementy otoczenia, podobnie jak w „Dark Colony", ograniczają widoczność, przy czym teraz na prawdę ma to jakiś wpływ na przebieg walki – niekiedy na przykład wieżyczka stojąca na szczycie jakiegoś pagórka nie odpowiada ogniem jednostkom znajdującym się poniżej. Natomiast drzewa i krzewy stanowią skuteczną osłonę przed wzrokiem przeciwnika. Grafika jest niewątpliwie mocną stroną „Dark Reign". Dopracowano szczegóły: budynki znajdujące się pod ostrzałem buchają dymem i płomieniami, a piechurzy, których energia spadła do zera, zostają w dość widowiskowy sposób rozczłonkowani. Mimo wszystko, jak dla mnie, jest zbyt mało czytelna. Pod tym względem Red Alert w wysokiej rozdzielczości prezentuje się nieco lepiej. Dźwięk w „Dark Reign" jest niczego sobie i nie czepiałbym się go, gdyby nie muzyka, która jest wykonana raczej kiepsko (równie dobrze mogła by towarzyszyć grze w szachy). Odgłosy dobiegające z pola walki są, jeśli można to tak nazwać, zadowalające, ale nie liczcie na żadne rewelacje. Tak jak wspomniałem na początku, w „Dark Reign" wprowadzono szereg nowych komend, bez których w późniejszych misjach nie sposób sobie poradzić. Po prostu grając przy rozsądnej prędkości, nie da się ogarnąć całego pola walki, no chyba, że lubimy grać z taką, która daje nam pewność, że nawet jeśli zaśniemy z nudów, to i tak nic nie stracimy. Pierwszym rozkazem jest scout – znaczenia tego rozkazu nie muszę chyba wyjaśniać. Jednostka, której go wydamy, jeździ po całej planszy, ale nie wdaje się w żadne starcia. Kolejną komendą jest harass – stanowi ona bojową wersję poprzedniej. Oddział będzie angażował się w starcia z poświęceniem zależnym od tego, jak ustawimy mu poziom agresywności. Kolejnym rozkazem jest search & destroy – jednostka będzie krążyć po mapie i atakować każdego napotkanego wroga. Ostatnim rozkazem jest guard. W innych strategiach znaczył on tyle co, stój. W „Dark Reign" natomiast, oddział będzie nie tylko ostrzeliwał przejeżdżającego wroga, ale jeśli mu tak ustawimy, będzie podążał za przeciwnikiem, aż do jego zniszczenia. Wspomniałem też o tzw. tolerancyjności na uszkodzenia. Ta opcja pozwala zaoszczędzić nam dużo szmalu, ponieważ jednostki same będą przerywały powierzone im zadania i jechały do stacji naprawczej. Profilaktycznie wspomnę o tym, że jeśli nie macie takiej budowli, to komenda ta, będzie ignorowana. Jedną z niewielu rzeczy, jakich brakuje mi w grze, to możliwość przejeżdżania wrogich piechurów własnym ciężkim sprzętem. Taka mała rzecz, a cieszy. W „Dark Reign" występuje pokaźna liczba jednostek, dzięki czemu nie nudzi się tak szybko, jak chociażby „Dark Colony" i jest to na pewno olbrzymi atut tego pierwszego. Wymagania sprzętowe nie są zbyt wygórowane, a ku mojemu zdziwieniu chodzi przyzwoicie nawet na P90. Gra „Dark Reign" zrobiła na mnie piorunujące wrażenie. Jej główną zaletą jest bez wątpienia grywalność, która nie pozwoli Ci odejść od komputera przez parę dni i nocy. Niestety niedługo dane mi było bawić się grą. „Dark Reign" to kawałek wspaniałego softu. Jeśli macie odpowiednią ilość kasy, to jest dobra okazja na jej wydanie. Na tym zakończę mój dzisiejszy wywód, bo powoli na dworze zaczyna się robić jasno, a ja muszę jeszcze odrobić chemię (pozdrawiam pana A. Wrede), i zdrzemnąć się chociaż przez godzinkę. Dobranoc! ***Kayackash***

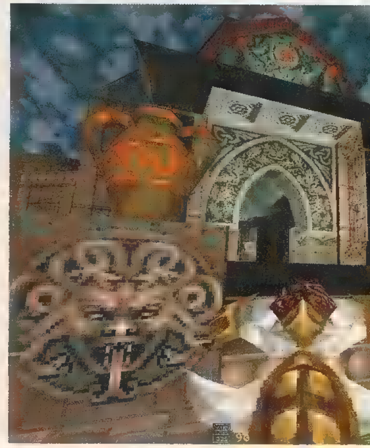
Grafika 90% Grywalność 96%
Oryginalność 89% Dźwięk 65%

Dark Reign jest grą, którą każdy szanujący się strateg mieć powinien. Będzie na pewno jednym z większych hitów tej jesieni.

WERDYKT 91%

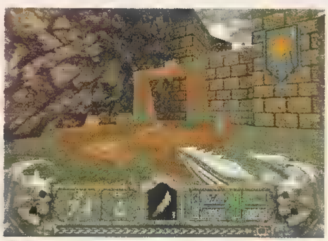




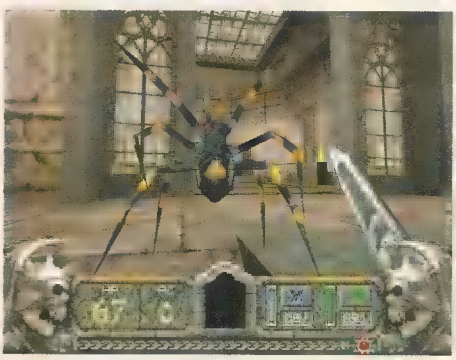


Hexen II

Nareszcie! W końcu „Hexen 2" pojawił się na półkach sklepowych... Ale czy wart jest kilkudziesięciu złotych, które gracz będzie zmuszony wydać na niego? Na te i inne pytania postaram się odpowiedzieć w tejże recenzji.



Na początku był chaos... a potem pojawił się „Wolfenstein 3D", który stanowił preludium do gier trójwymiarowych. Ach jak ta gra śmigała na naszych 386 SX!!! Pamiętam, jak sam się w niego zagrywałem po nocach, wydając mordercze okrzyki oraz nie artykułowane dźwięki mordując hitlerowców. Niedługo potem (jakieś 2–3 latka, nie pamiętam) został wydany „Doom". Świat po prostu oszalał! Nie pamiętam osoby, która by się nie zagrywała w ową gierkę. Nawet biznesmeni i pracownicy zacnych firm posiadali na swoim dysku kopię i pod nieobecność szefa zagrywali się po sieci. Gra była niesamowita pod względem grafiki i muzyki o klimacie nie wspominając... Zachęcona olbrzymim sukcesem, sławna już firma Id Software, wydała drugą część hitu zatytułowaną „Doom 2: Hell on Earth". I znowu odnieśli niesamowity sukces! Gra sprzedawała się świetnie na całym świecie (a w Polsce doskonale się „przegrywała" na giełdzie ;). Wtedy też Id Software wpadło na pomysł zrobienia czegoś zupełnie nowego; gry trójwymiarowej o tajemniczym tytule „Quake". Wiemy, co działo się później — w końcu oczekujemy teraz premiery ich najnowszego produktu — „Quake'a 2". Ale przenieśmy się z powrotem w czasy, kiedy na naszych komputerach królował „Doom 1 i 2". Nie wiem czy któryś z Was pamiętał wówczas niewielką firmę Raven Software? Osobiście znałem Raven Software z gierki roleplaying na Amigę pt. „Black Crypt". Ale do czego zmierzam? Ano w czasie panowania krwawych rzeźni spod znaku „Doom'a", owa firma wydała gierkę „Heretic". Była to gra doomopodobna, w której wcielaliśmy się w jedną z trzech postaci (rycerza, maga, barbarzyńcę) i wyruszaliśmy na krucjatę przeciwko „Wężowym Jeźdźcom". Gra miała super nastrój osadzony, jak się domyślacie, w klimacie fantasy. Do tego dochodziły jeszcze średniowieczne bronie — miecze, topory, kusze itp. — inne dla każdej postaci. Gra zdobyła naprawdę duże uznanie wśród fanów fantasy. Poprawiono znacznie engine „Doom'a" — można było już spokojnie ruszać głową do góry i do dołu, ale tylko o 30 stopni — dobre i to... Gra odniosła w jakimś tam stopniu sukces, więc niedługo potem firma Raven wydała grę „Hexen", która była nieoficjalną kontynuacją gry. Dla-



INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Raven
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, [illegible] RAM, 4xCD-ROM, Win95







czego piszę nieoficjalną? Ponieważ firma nigdzie nie napisała, że była to kontynuacja. Gra była niesamowita. Super klimat, przejrzysta i efektowna grafika (która w wersji na Playstation prezentuje się żałośnie) czyniły z niej doskonałą grę na długie zimowe wieczory... I tak doszliśmy do roku 1997 i drugiej części „Hexen'a". Firma Raven wykupiła prawa Id software do engine'u „Quake'a" z zamiarem zrobienia drugiej części wspaniałej gry. „Hexen 2: The beginning of the end" to naprawdę doskonała gra. Po odpaleniu krążka z grą wita nas intro, w którym pewien stary człowiek opowiada nam historię „Hexen'a". A oto ona. Kilkaset lat temu, w czasach zwanych obecnie Erą Snów, istniały pogłoski o Wężowych Jeźdźcach. Były to trzy przerażające demony, posługujące się potężną magią i dowodzące licznymi, silnymi armiami. Jeźdźcy posiadali umiejętność podróży między światami, a gdziekolwiek się udali tam szerzyli chaos i zniszczenie. Ich motywy nie były jasne, lecz cel oczywisty — chcieli posiadać. To czego nie mogli posiąść, starali się zniszczyć. Żaden świat nie był bezpieczny, nawet nasz ukochany Thyrion. Takie były pogłoski, ale niewielu się nimi przejęło. Niektórzy wątpili nawet w podstawy tych opowieści, zaprzeczając istnieniu innych światów poza naszym. Jeszcze inni znajdowali pocieszenie w tym, że jeśli inne światy naprawdę istnieją, to czemu Wężowi Jeźdźcy mieliby interesować się z Thyrionem. Jakże naiwne, patrząc wstecz, były nasze wielkie cywilizacje. Znaki były łatwe do odczytania, ale nikt — nawet ja, Mędrzec z Mur — nie przyjrzał się im dokładniej. Teraz zapłaciliśmy za naszą ignorancję, gdyż nadeszło wszystko to, co zostało przepowiedziane. Cztery wielkie kontynenty naszej planety zostały spustoszone przez demoniczne hordy, mieszkańcy zabici, rozpędzeni i wzięci w okrutną niewolę. Nasz świat jest pod każdym względem stracony, a ja wciąż nie mogę w to uwierzyć. Mimo tego wszystkiego co widziałem, wmawiam sobie, że ocalenie jest jeszcze możliwe. Nikt nie powstał, aby zmierzyć się z mrocznymi wojskami Eidolona. Mimo to nie przestaję wierzyć. W snach i wizjach widziałem grupę nieoczekiwanych zbawicieli, ostentacyjny blask światła w ciemności okrywającej nasz świat. Nie wiem kim są ci bohaterowie, ale przedstawię moje wizje na stronach tej kroniki...

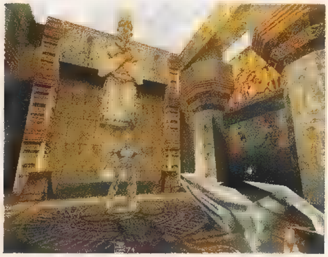


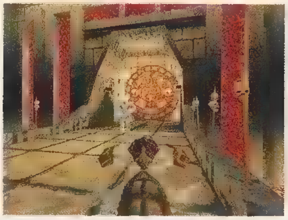


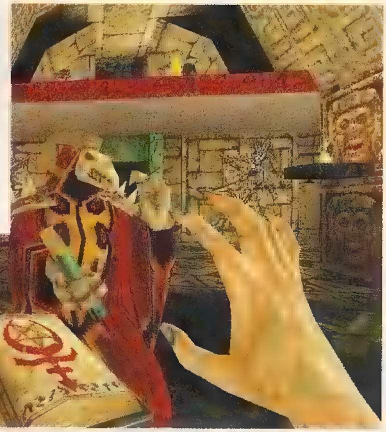
Tak oto wita nas intro. Potem przystępujemy już do właściwej rozgrywki. Przedtem należy wybrać jeszcze postać, którą będziemy sterować przez całą grę. A mamy do wyboru: krzyżowca, zabójcę, paladyna i nekromantę. Wszyscy oni różnią się posiadanymi przez siebie broniami i wytrzymałością. Na przykład krzyżowiec potrafi łatwiej odnajdywać tajne przejścia, paladyn jest bardziej odporny na ciosy, nato-

miast zabójca potrafi się bardzo cicho (prawie bezszelestnie) poruszać. W trakcie rozgrywki bohater zyskuje doświadczenie, tj. np. waląc mieczem, czy strzelając z kuszy uczy się celności i większej skuteczności. Należałoby tymczasem wspomnieć coś o grafice. Powiem krótko: jest genialna. Jeśli masz kartę 3Dfx to jakość grafiki jest piorunująca. Mamy takie efekty sprzętowe, jak: przezroczysta woda, półprzezroczyste powierzchnie, antialiasing oraz Z-buffering. Te pierdoły techniczne można by podsumować jednym zdaniem: „Hexen 2" wygląda i chodzi, jak najlepsza gra konsolowa. No tak, aby nacieszyć oko bajerami graficznymi trzeba mieć mocny sprzęt. Na moim P120 i 16 MB RAM z 3DfX'em nie dało się grać! Jednak autorzy umieścili napis na pudełku głoszący, iż wersja akcelerowana wymaga co najmniej 24 MB RAM. Hmmm, będę musiał znowu modernizować sprzęt... Natomiast na zwykłej VGA – gra chodziła równie beznadziejnie, ale to pewnie wina mojego dysku, który jest dosyć stary. Gdyby nie pomoc redakcyjnego kolegi – Cefka – nie pograłbym sobie w tę gierkę. Dzięki jego sprzętowi (i mojemu 3Dfx'owi) gra po prostu śmigała w rozdzielczości 640x480 i 16 mln kolorach. I tak bałem się sprawdzić z jaką szybkością chodziłby „Hexen 2" w rozdzielczości 1280x1024, bo nawet sobie tego nie wyobrażałem... W zasadzie, ta gra jest stworzona do tego, aby ją oglądać na 3Dfx'ie, chociaż na zwykłej VGA też prezentuje się całkiem nieźle.

Oprawa dźwiękowa „Hexen'a 2" również jest doskonała. Na płytce mamy nagraną muzykę w formie audiotrack'ów, która po prostu zwala z nóg! Jest to niesamowita muzyka, w klimacie fantasy, która potęguje nastrój grozy. Jednym słowem, muzyka jest cool! Co do efektów dźwiękowych, również nie mam zastrzeżenia – są po prostu bardzo dobre. Zgrzyt ostrza miecza, przejeżdżającego po skale, na długo zostaje w pamięci... Co dotyczy zaś samej scenerii gry, to jest ona po prostu piorunująca. Wędrujemy naszym wojownikiem, przemierzając po drodze aż 4 różne epoki. Zaczynamy w ponurym średniowieczu, na terenie dużego posępnego zamku. Następne miejsca, jakie będziemy zwiedzać to kolejno: tereny greckie, rzymskie i egipskie. Pamiętacie ciasne korytarze i pomieszczenia z „Doom'a" czy chociażby „Quake'a"? Zapomnijcie o nich. W „Hexen 2" levele są ogromne i na dodatek, bardzo rozbudowane. Widać, że tworzyli je prawdziwi architekci oraz najlepsi projektanci. Tu jest po prostu wszystko – ogromne sklepienia w których odbija się światło, kolumny, krużganki, ołtarze... Wszystko jest dopracowane do najmniejszego szczegółu – można by stwierdzić, że do perfekcji! Koniec zachwycania się grafiką oraz architekturą poziomu – czas na samą grę. Jest to dobry stary „Quake", z lepszą (na pewno) grafiką, a przede wszystkim ze świetnym designem poziomów. Bardzo fajną sprawą jest to, że możemy rozwalić praktycznie wszystko (nie jest to jednak inter-







akcja z otoczeniem na miarę „Duke Nukem 3d") – ławy, nagrobki, sarkofagi, krzyże oraz szyby (jak zwykle!). Najwięcej radości dostarcza nam wielka szyba, którą można tłuc kawałek po kawałku...

A teraz czas na mięsko, czyli jakich wrogów możemy spotkać w grze:

1) Pająki – należą do armii Eidolona (ostatni z Wężowych Jeźdźców). Nie są groźne, chociaż trzeba na nie uważać.

2) Skorpiony – również należą do armii Eidolona. Są trzy odmiany: lśniący, bagienny Czarny Skorpion, słynny ze swych szybkich i zabójczych ataków, oraz blady skorpion piaskowy, który walczy zajadle, ale jest mnie niebezpieczny niż ten opisany wcześniej.

3) Impy – paskudne istoty, które należą do najsłabszych sług Wężowego Jeźdźcy. Istnieją dwie odmiany: lodowa i błękitna. Są szybkie i strzelają do Ciebie zabójczymi pociskami. Są całkowicie bezradne w konfrontacji z Twoim mieczem...

4) Łucznicy – jedni z podstawowych żołnierzy armii nieprzyjaciela. Są niebezpieczni, ponieważ starają się trzymać wroga na dystans. Czasem można spotkać ich dowódców – Lordów. Są świetnie wyszkoleni...

5) Hydra – śmiercionośne zwierzę żyjące w głębinach wodnych. Dzięki kolczastym mackom mogą pochwycić nieostrożnego pływaka... Dosyć trudne do unicestwienia.

6) Golemy – należały do podstawowych sił uderzeniowych, podczas inwazji Eidolona na Thyrion. Najtrudniejszym zadaniem w czasie walki jest zadanie im odpowiedniej ilości obrażeń, aby je zniszczyć. Jeden z najtrudniejszych przeciwników.

7) Czarodzieje Czaszki – prywatni doradcy, jak i również generałowie Eidolona. Przeważnie nie atakują sami, lecz przyzywają ich ulubione istoty – pająki. Nie są zbyt trudni do unicestwienia.

8) Upadły Anioł – są to najgroźniejsze sługi Demona. Używają magii, aby zniszczyć swoich wrogów. Ponadto są półprzezroczyste (widma), co powoduje, że trudniej je trafić.

9) Meduza – znana grecka postać mitologiczna. Wiadomo tylko tyle, iż za pomocą wzroku potrafi zamienić w kamień każdą istotę, a węże na jej głowie zabijają plując jadem. Bardzo trudna do zabicia.

10) Mumie – są powolne, lecz okropnie wytrzymałe. Zamieszkują piramidy na pustyniach Thyrionu. Aby je zabić, trzeba pokroić (dosłownie) ją na kawałki...

11) Człekojaguar – potrafi znakomicie posługiwać się zarówno mieczem jak i tarczą. Jest bardzo zwinny – potrafią odparować nadlatujący pocisk, jak również szybko się przed nim uchylić.

12) Jeźdźcy Apokalipsy – tak, tak, to oni – sławni Czterej Jeźdźcy. Nazywają się Wojna, Głód, Zaraza i Śmierć. Posiadają wielką magiczną moc – konfrontacja z nimi będzie arcytrudna...

13) Eidolon – sam Pan Demon we własnej osobie. Pokonanie ostatniego z Wężowych Jeźdźców, uratuje świat przed zagładą – ale droga do niego jest daleka i niebezpieczna...

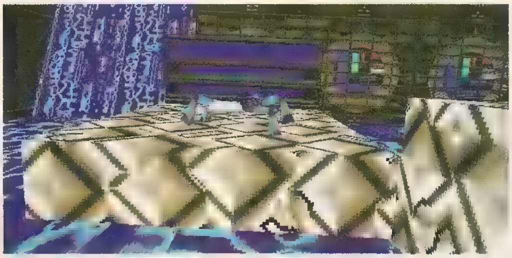
Tak oto przedstawia się bestiariusz gry „Hexen 2" – całkiem fajny, nie? Powinienem coś wspomnieć o opcji multiplayer. Jak pamiętacie „Quake" zawojował świat w opcji „gry po sieci". Czy „Hexen 2" zrobi to samo? Niestety nie – śpieszę wyjaśnić dlaczego. Po pierwsze w „Hexen 2" mamy duże, a nawet ogromne sale i pomieszczenia – ale tym zachwycałem się kilka akapitów wyżej. W „Quake'u" miałeś bazookę, karabiny, dubeltówki i itp. Kiedy zobaczyłeś wroga na ekranie, mogłeś do niego nawalać z dużej odległości, co było naprawdę fajną sprawą. A co mamy w „Hexen'ie 2"? Wyobrażacie sobie wielką salę z kilkoma korytarzami. Stoisz sobie na końcu owej sali i dostrzegasz wroga. Zaczynasz biec wymachując mieczem lub toporem nad głową. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, iż twój kumpel zdążył już dawno uciec... Na tym polega właśnie gra multiplayer w „Hexen 2". Moim zdaniem jest do d..., ale innym się może spodobać.

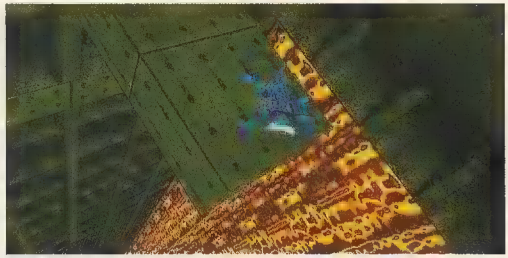
No to czas na małe podsumowanie. Muszę stwierdzić, że oczekiwałem drugiej części dosyć długo, śliniąc się w międzyczasie nad screenami w Internecie. Gdy w końcu gra pojawiła się, muszę powiedzieć, że jest naprawdę super! Poprawiony engine „Quake'a", wielkie, świetnie zaprojektowane poziomy, a także doskonała muzyka potęgująca nastrój grozy, sprawiają, że jest to czadowa gra! Każdy miłośnik „Hexena", jak i ktoś, kto nigdy nie grał w niego, znajdzie tu coś dla siebie. Jedyną wadą programu są jego wymagania sprzętowe – no cóż, nobody's perfect... Podsumowując: po prostu kupujcie tę grę!!! ***Szycha***

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Doskonała gra z elementami fantasy oraz niesamowitym, gotyckim klimatem.

WERDYKT **93%**





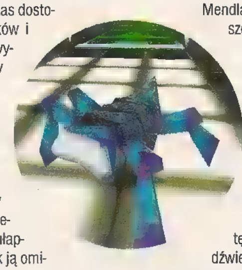
Galapagos

Jeśli kiedykolwiek dane Wam było opiekować się młodym szczeniakiem, to wiecie, ile pociąga to za sobą kłopotów. Pogryzione meble, kałuże na dywanie i niespodzianka na ulubionym fotelu babci. Wiecie także z pewnością, ile radości może przynieść...

Najnowszy produkt firmy Anark (która notabene na co dzień skomplikowanymi systemami sztucznej inteligencji) daje nam możliwość zaopiekowania się właśnie takim milutkim, komputerowym stworzonkiem. Jeżeli komuś w tym momencie na myśl przyszły starożytne „Lemmings", programiki z serii „Your Computer Pet" czy japońskie dziwadełko pod nazwą Tamagotchi, to ośrodki kojarzące w jego mózgu działają jak najbardziej poprawnie. Jednak sama opieka nad zwierzątkiem wcale nie rajcuje (przynajmniej mnie). Dlatego też do gry „Galapagos" autorzy dorzucili jeszcze skomplikowaną historię.

Oto gdzieś w przestrzeni kosmicznej, w wysoce zaawansowanym technicznie statku obcych, stworzona została nowa forma życia. To Mendel — syntetyczny pajęczak, o możliwościach adaptacji oraz poznawania świata tak jak żywa, organiczna istota. Nasz bohater jest pierwszym ze swego gatunku i ma przejść szereg testów. Jeżeli mu się uda, to obcy użyją Mendli do skolonizowania Ziemi. Oczywiście w naszym żywotnym interesie leży, aby Mendlowi się nie udało. Musimy mu pomóc w ucieczce z Galapagos. A zrobić to można tylko w jeden sposób — przeprowadzajac go bezpiecznie przez wiele pułapek, pomieszczeń, wind, teleporterów i podnośników. I znów kłaniają się lemingi, ale o ile tam mieliśmy do czynienia z bezmyślną pędzącą przed siebie bandą, to tym razem nasz podopieczny żyje własnym życiem. Pomijając techniczno-matematyczne gender-bender (Nie-Stacjonarne Entropiczne Mapowanie Redukcyjne, które kierując umysłem naszego bohatera cały czas dostosowuje się do zmiennych warunków i tak dalej), przyjrzyjmy się, jak to wygląda w praktyce. Oto, nawet gdy postanowimy w ogóle nie ingerować w otaczający Mendla świat, będzie on poznawał go na własną rękę. Szybko skojarzy, że promienie laserów są raczej zabójcze i należy ich unikać. Prowadząc go dalej w głąb „Galapagos", cały czas prowadzimy naukę. Gdy przebrniemy wraz z nim przez jakąś pułapkę raz czy dwa, sam nauczy się, jak ją ominąć. Nie znaczy to oczywiście, że jako żywy organizm nie będzie wykazywał własnego myślenia koncepcyjnego, tudzież skłonności do przekory. Gdy na przykład uprze się (a potrafi być uparty, niczym moja ciotka), że chce obejrzeć nowo otwarte przejście, to zawrócenie go z tej drogi może trochę potrwać. W zależności od tego, jakie wychowanie zafundujemy naszemu podopiecznemu, taką osobowość później otrzymamy. Wyjątkowo duża ilość pomyłek i błędów z naszej strony, a niezawinionych ze strony Mendla, może dać w efekcie osobnika bardzo ostrożnego, który każdy nowy krok będzie stawiał powoli i rozważnie. Innym razem możemy „zatroszczyć" się o osobowość buntowniczą, czy dając więcej swobody — wykształcić odwagę i ciekawość świata.

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Anark
Data wydania:	Listopad
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [illegible] SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95





Jednak, tak samo jak posiadanie w domu czworonoga nie obędzie się bez pewnych wyrzeczeń i niewygód, tak samo granie w „Galapagos" nie jest tylko radosną zabawą w mistrza i ucznia. Gorzka prawda jest taka, że dojście do powyższych efektów wymaga ze strony gracza naprawdę wielkiego zacięcia, cierpliwości i dużo wolnego czasu. Niczym w prawdziwym świecie — proces wychowawczy jest mozolny. Niestety, tym razem autorzy chyba jednak przesadzili z realizmem. Mendel uczy się po prostu zdecydowanie za wolno. Efekty naszych działań są często widoczne w znikomym stopniu. Zaś przechodzenie po raz kolejny tego samego momentu, tylko dlatego, że maluchowi coś „odbiło" i ostatnim razem ruszył dokładnie w przeciwną, niż byśmy chcieli stronę, może być bardzo irytujące. A i sam sposób kierowania podopiecznym, poprzez delikatne kliknięcia-kuksańce, do których może się on zastosować albo i nie (częściej jednak nie), nie ułatwia sprawy. Nie jestem zwolennikiem rozwiązań siłowych, ale w tym przypadku wolę znane ze strategii real-time „Yes Sir!", ewentualnie kursor-poganiacz z „Dungeon Keeper". Same zagadki są dość skomplikowane. Wymagają od gracza dużej koncentracji, wyobraźni przestrzennej i znajomości podstaw mechaniki, więc zgranie tego wszystkiego (dodając element losowy, jakim jest zachowanie się Mendla) graniczy z cudem. Można się jeszcze przyczepić do ruchomej kamery, która podąża wyznaczonymi przez autorów, nie zawsze najlepszymi ścieżkami, więc często zdani będziemy na lekką dezorientację i brak pełnego obrazu „pola walki".

Środowisko 3D oraz wygląd grafiki są bez zarzutu. Wszystkie te psychodeliczne nastroje i tekstury budują odpowiednią atmosferę, potęgowaną jeszcze przez znakomite dźwięki otoczenia. Nasz Mendel w tym przypadku jest wprost bezbłędny. Sposób, w jaki bierze nogi za pas na widok pola laserowego, popiskując sobie cichutko, po prostu zabija. Niemniej jednak, przecież nie o to tu chodzi. Znakomitą oprawą mogą pochwalić się wszystkie nowości. Teraz liczy się inwencja twórców i grywalność. W „Galapagos" mamy pod dostatkiem tego pierwszego elementu, zaś zdecydowane niedobory drugiego. Gdyby tak jeszcze tro-

Grafika 75% Grywalność 50%
Oryginalność 89% Dźwięk 80%

Dla wielbicieli lemingów i innych gier logicznych, z dużym zasobem cierpliwości.

WERDYKT **60%**



Wersja PC





Exclusive!



Croc

Dotychczas ciągle narzekano, że na Sonkę nie ma żadnej platformówki 3D. „Crash", owszem był niezły, ale swoboda ruchów była mocno ograniczona. Podobnie z „Pandemonium" – dwuwymiarówka z ruchomymi kamerami.

Teraz nareszcie jest... taadaaam (tu motyw z „Odysei kosmicznej 2001). Grę wydała znana jeszcze z produkcji amigowych grupa Argonaut i trzeba stwierdzić, że należy im się duże piwko z pianką. Tytuł jest naprawdę odstawiony i powala na podłogę każdego miłośnika platformówek. Nawet tak sceptyczna osoba jak Gruby, wyrażał się o gierce w samych superlatywach. Ale po kolei.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Argonaut**
Data wydania:	**Listopad**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**IPS/LEM**
Platforma:	**PSX, PC, Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

CROC-historia



Croc to śmok, niekoniecznie wawelski, ale też całkiem sympatyczny. Urodziło się to, nie wiadomo kiedy, wiadomo natomiast, że Śmoka znaleźli w pływającym sportowym wózku, specjalnie przeznaczonym dla wstrętnych matek, wyrzucającym małe śmoki-croki do wody (lub czegoś innego, to znaczy kto co ma pod ręką). Śmok wygląda prześlicznie, jest takim jak by to powiedzieć, jest, hm?, hm? Jest śmokiem w pełnym tego słowa znaczeniu. No nie mówcie, że nie wiecie jak wygląda prawdziwy śmok? Nie ? No dobra, real śmok jest zielony, ma plecak na kanapki i termos z napojami (he, he). Porusza się jak niezła baletnica, słowem jest niezły i sexy. Ach ten ogon – dziewczyny będą piszczeć, a gdy jeszcze nasz zielony ukaże wszystkie zęby w rozbrajającym uśmiechu... Kraina, do której przybił (niczym biblijny Mojżesz) nasz bohater, to kraj dzielnych, wspaniałych, przystojnych, walecznych, brązowych, puchatych (po kąpieli w Coccolino – nie „elektryzezują się"!) stworzeń. Oczywiście został przyjęty z otwartymi łapkami. Po jakimś czasie, Croc urósł i stał się twardzielem (taki śmoko-linda). Jednak twardziele mają to do siebie, że muszą mieć kilku mięczaków do załatwienia. Nie długo przyszło na to czekać. W krainie zawitał wielki jak brzoza i głupi jak koza ogr (przynajmniej wyglądał trochę jak Tołdi z Gumisiów), który porwał króla puchatków (nie Kubusiów) i zadaniem naszego śmoka jest ratowanie nowo nabytych przyjaciół.

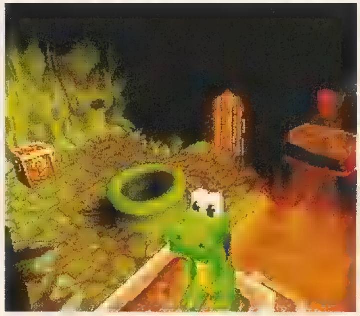


Wersja SATURN

CROC-misja

Fabuła jest zwykle mało istotna, ale intro warto obejrzeć (nie jest renderowane tylko liczone w czasie rzeczywistym, zupełnie jak na N64). Potem musimy przebrnąć przez kilka ekranów opcji (nie smęcąc – ustawienia dźwięku, kontrolera, kody itp.). Gdy zacznie się prawdziwa gra, uśmiech zagości na waszych twarzach. Co bardzo ważne, podobnie jak Mario64, gra nie jest liniowa. Mimo że istnieje podział na levele, to ich przechodzenie jest uzależnione od gracza. Istnieje bowiem wiele przejść bonusowych, ukrytych komnat, dodatkowych platform, które nie są potrzebne do ukończenia poziomu, a wydatnie umilają rozgrywkę i powodują zaopatrzenie naszego plecaka w dodatkowe serduszka (wiadomo do czego służą – do przeszczepów) i diamenciki (taki mały śmok, a już taki chciwy). Myślicie pewnie, że życie naszego Croca to sielanka – nic bardziej mylnego. Naszemu bohaterowi przeszkadzają podłe stworki (słudzy wielkiego ogra), które nie darzą nas sympatią (z wzajemnością,

zresztą). Od czego mamy jednak nasz seksowny ogon – wystarczy zamach i potworek zmienia się w kupkę (bez skojarzeń)... magicznego proszku. Dobra platformówka nie może się obyć bez tzw. bossów. Mimo, że wyglądają oni na pierwszy rzut oka całkiem sympatycznie, to po rzucie drugim okiem okazują się podłymi gadzinami (ewentualnie płazinami lub ssakinami). Ich unieszkodliwienie (takie słodkie smoki jak Croc, nie zabijają) jest dużo trudniejsze od zlikwidowania zwykłych przeciwników, ale jest też dużo bardziej satysfakcjonujące. Ponadto, na wszystkich levelach porozrzucane są skrzynki z niespodziankami (na szczęście nie wybuchają), które należy zbierać (choć nikt Cię do tego nie zmusza).





CROC-grafika

Tak, tu można napisać naprawdę dużo tekstu, ale i tak nie odda on w pełni jakości i piękna oprawy malarskiej gry. Autorzy postawili sobie za cel udowodnienie, że Playstacja też potrafi wygładzać krajobraz, szokować soczystością barw, jakością animacji, naturalnym, wielopunktowym oświetleniem. Trzeba im to przyznać – spisali się na piątkę (a w zasadzie na 97%, które wstawiłem w ocenie grafiki). Zacznijmy od postaci. Są wykonane oszałamiająco, dokładnie teksturowane i genialnie animowane (szczególnie postać naszego smoka – ma ponad 300 poligonów). Bombowo wykonane są dodatkowe efekty – przykładowo niektóre potworki zaczynają płonąć i wygląda to super. Krajobrazy także są śliczne – zróżnicowane, „ciepłe", cieszą oko liczbą barw i dokładnym wygładzeniem krawędzi. Ukształtowanie terenu i ukryte przejścia dodają tylko smaku całości. Na swojej drodze spotykamy wiele różnych elementów krajobrazu, jak, drzewka, kamyczki, drewniane mosty, jeziorka z lawą, studnie i setki innych, które związane są bezpośrednio z krainą, w jakiej znajduje się nasz seksowny bohater (nie myślcie sobie że jestem jakimś zoofilem) – lasy, zima, wulkan, pustynia, świątynia to tylko część atrakcji, jakie napotkasz. Do tego dochodzą poziomy, gdzie niezbędne staną się maska i rurka. Nasz Croc zmuszony będzie sprawdzić swoje umiejętności nurkowania w bajecznych głębinach morskich. Wczujesz się do tego stopnia, że gdy twoje patrzałki ujrzą wspaniale wyglądające refleksy świetlne na podwodnych skałach i bąbelki uciekające ku powierzchni, natychmiast poczujesz smak wody morskiej. Co tu dużo mówić – to trzeba zobaczyć. Jest to na razie najlepsza grafika w platformówce na Playstation.

Tytuł jest naprawdę odstawiony i powala na podłogę każdego miłośnika platformówek.





Croc-symfonia

Jeśli grafika „Croca" otrzymałaby Oscara, to skandalem byłoby nie przyznać muzyce Nagrody Grammy. Pomijając takie fakty, jak Dolby Surround, łączny czas muzyki ponad dwóch godzin, to efekt całości zwala z nóg. O ile grafikę mogą oddać w gazecie screeny, to z muzyką jest już problem. Dlatego musicie mi uwierzyć na słowo („Na słowie Barona polegaj jak na Zaciszy!!!"... czy coś takiego). Na dobrym sprzęcie, melodie są tak genialne, że często przerywałem grę, aby posłuchać „nutek" płynącej z głośników. Są nie tylko doskonale skomponowane, ale też świetnie dopasowane do klimatu gry i jej cukierkowego charakteru. Efektom dźwiękowym także niewiele brakuje – nasz zieloniutki na każdym kroku gaworzy jakieś dziwactwa (brzmią sympatycznie), a odgłosy otoczenia dopełniają reszty. Od szumiącego wiatru, pluskającej wody, dymiącej lawy do radości uratowanych futrzaków sprawiają, że każdy będzie ukontentowany (czytaj: zadowolony).



CROC-zabawa

Nawet najlepsza graficznie gra, w którą popykasz tylko kilka minut jest niewiele warta. Grywalność jest bowiem tym czynnikiem, który determinuje ewentualnych konsumentów do nabycia produktu. Po tym durnie brzmiącym zdaniu, warto podkreślić, że w „Crocu" dużo dobrej zabawy znajdziemy pod dostatkiem. Gra przyciąga na długie godziny, co potęguje fakt, że jej wygląd i proste zagadki ciągle się zmieniają. Gra zmusza dzieciaki do użycia mózgownicy (nawet jeśli jest wielkości orzeszka laskowego). Przykładowo, zanim wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia, najpierw rozejrzyj się dookoła, czy nie ma jakiś platform, dziwnie wyglądających ścian, sprytnie poukładanych skrzynek itp., a potem pomyśl jak je zdobyć. Pozwala to cieszyć się grą dużo dłużej niż klasyczną platformówką, a młodszym użytkownikom konsoli uczyć się podczas zabawy logicznego myślenia i kombinowania (ta ostatnia umiejętność pomaga wymanewrować niektóre instytucje państwowe). Warto wspomnieć, że gra doskonale współpracuje z nowym, analogowym padem firmy Sony. Podobnie jak w „Mario64", tak i tu gra z pomocą analoga jest dużo przyjemniejsza, szybsza i bardziej emocjonująca.

CROC-summary

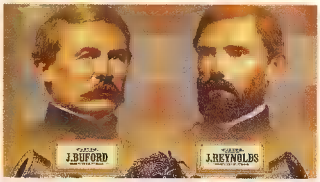
Nie będzie to letnia wyprawa, ale podsumowanko. Gra jest odlotowa, wciągająca, zaj@#^*!ta graficznie, świetna muzycznie i grywalna jak diabli (lub „Diablo"). Jeśli nie masz zamiaru jej kupić (lub chociaż wydębić od kolegi na kilka tygodni), to powinieneś się zastanowić nad wizytą u pewnego specjalisty (od spraw orzeszków laskowych). Myślę, że niewątpliwy sukces gry będzie obserwowany już w pierwszych dniach sprzedaży. Gra bowiem jest doskonałą propozycją dla każdego przedziału wiekowego – od 3-latków do 103-latków. Gwarantuję Wam dziesiątki wspaniałych godzin spędzonych razem Crockiem–smokiem.

Baron Jack

Grafika 91% Grywalność 89%
Oryginalność 85% Dźwięk 87%

Soniakowcy czekali na Mario, a doczekali się Croca-smoka.

WERDYKT 89%



Sid Meier's

Gdy pierwszego lipca nad wzgórzami okalającymi niewielkie miasto Gettysburg wschodziło słońce, nikt z jego mieszkańców nie przewidywał, iż staną się one sceną jednej z najciekawszych, najbardziej widowiskowych i najbardziej brzemiennych w skutki bitew w historii powstałych niecałe sto lat wcześniej Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Stała się ona tematem nowego dzieła mistrza strategii – Sida Meiera.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Firaxis Games
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium60 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



W roku 1861 wybucha na Nowym Kontynencie wojna, która ma zadecydować o ostatecznym kształcie przyszłego mocarstwa, ale wtedy nikt o dziejących się wydarzeniach nie myślał w tych kategoriach. Zbuntowane stany południowe stworzyły konfederację (ze stolicą i obradującym rządem w Richmond), wybrały swojego prezydenta (Davisa) i zdając sobie sprawę ze skutków swej decyzji rozpoczęły kampanię zbrojną, która miała ostatecznie „przekonać" jankesów o nieodwracalności biegu wydarzeń. Wybrany kilka miesięcy wcześniej na prezydenta Abraham Lincoln nie zamierzał tylko patrzeć na bieg wypadków. Natychmiast powołano pod broń ponad sto tysięcy ludzi i zaczęto zbroić tzw. milicję, chcąc stworzyć z niej bazę rekrutacyjną dla Armii Północy. Tymczasem działania głównodowodzącego armią południa, gen. Lee, spowodowały, iż luźna improwizacja w postaci naprędce skleconych oddziałów nic nie dała północy. Jankesi przegrywali jedną bitwę po drugiej i tylko dzięki ogromnym rezerwom materiałowym i ludzkim udało im się nie dopuścić do całkowitego rozbicia ich nędznie dowodzonych oddziałów. W ciągu trzech lat wojny (zapewne żadna ze stron nie przypuszczała, iż potrwa ona do 1865 roku) szala zwycięstwa wahała się na jedną, to na drugą stronę. Południe doskonale dawało sobie radę w ciągłych, męczących przemarszach i atakach, a północ metodą wielkiego Kunktatora zbierała siły i zwiększała produkcję przemysłową. Decydującą batalią była właśnie ta pod Gettysburgiem. Siedemdziesięciopięcio tysięczna armia gen. Lee stanęła naprzeciw dziewięćdziesięciu tysiącom

Sid Meier

pierwszy prawdziwy pionier gier komputerowych. Takie jego produkcje jak „Civilization", „Colonization", czy „Railroad Tycoon" to już legenda. W zeszłym roku opuścił MicroProse i założył własną firmę developerską Firaxis. Skutek tego posunięcia oto mamy przed sobą!



Gettysburg!







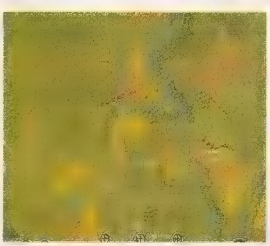
żołnierzy armii gen. Meada. Stosunek sił w artylerii także był korzystny dla jankesów: 172 działa południa do 220 ich własnych. Południowcy mieli kłopoty z zaopatrzeniem, ale ich żołnierze byli weteranami poprzednich (przeważnie zwycięskich) bitew. Jankesi mieli dużo prochu i dział, ale stan ducha kadry dowódczej (jej wielka niepewność co do losów bitwy i brak wiary we własne siły) spowodował, iż ludzie gen. Meadea obawiali się przeciwnika. Samo nazwisko gen. Lee budziło wśród nich strach. Żołnierze południa chodzili na bosaka, a ich umundurowanie przypominało swym kolorytem pokaz abstrakcyjnej mody. Brudne, rozchodzące się w szwach ciuchy były ponurą codziennością. Żołnierze zbuntowanych stanów byli prawdziwymi specjalistami we władaniu bronią, urodzili się w większości na pograniczu, gdzie jak mówi legenda „dzieci przychodziły na świat z coltami w olstrach". Technika i duch. Zapowiadała się prawdziwie krwawa konfrontacja.

Co to jest w pudełku

Tak oto przedstawia się pokrótce bieg wydarzeń do pamiętnego pierwszego lipca 1863 roku. To, co działo się w ciągu trzech następnych, stało się natchnieniem dla człowieka, który od początku ery komputerów osobistych kreował to, co nasze patrzałki pochłaniają – dla Sida Meiera. (Standing Ovation). Już samo nazwisko powinno wystarczć wszystkim tym, którzy przy maszynkach raczej używają mózgu niż joysticka. Człowiek – legenda wrócił (wiem, wiem, że to brzmi jak tania wejściówka od 2355435 przygód człowieka pająka lub supermana, ale nic innego nie jestem w tym wzruszającym momencie napisać, po prostu zdrętwiały mi paluchy). Po odejściu od MicroProse Sid założył nową firmę (Firaxis Games) i to właśnie jej produkt stał się tematem tej recenzji. Panowie – Gettysburg!. Weterani komputerowych strategii zapewne wykrzywią się niemiłosiernie, przypominając świetną część „Battlegroundów" i zadadzą pytanie: i cóż nowego mi jeszcze wciśniecie? Panowie, udzielam Wam surowej nagany. To, co za chwilę zostanie Wam przybliżone, zasługuje na najwyższe uznanie.

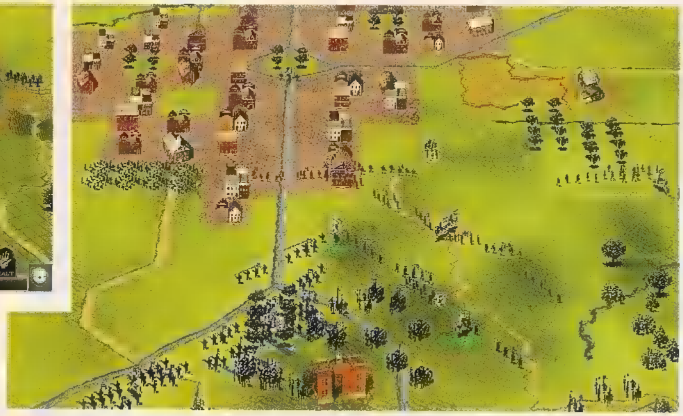
System, czyli [illegible]

No, może przesadziłem. Ale zasada jest teoretycznie podobna. Mamy tutaj bowiem do czynienia z typową rozgrywką w czasie rzeczywistym. Upływające minutki spowodują w naszych serduszkach gwałtowne trzepotanie komór, gdy zza pobliskiego wzgórza wynurzą się kolumny nieprzyjacielskiej piechoty. Ale od początku... Tak jak napisałem wcześniej gierka to „klasyczny" realtime i ponad to stwierdzenie nic jej nie łączy z takim chłamem jak pociotki „Dune II" i inne. Mamy tutaj oddany w wersji 3D(!!!) teren, dzięki czemu możemy robić z nim dosłownie wszystko. Za pomocą kursorów możemy go obracać o dowolny kąt (rzecz po prostu boska w przypadku gry posiadającej plastyczną głębię oraz podczas co bardziej pogmatwanych manewrów taktycznych). W każdej chwili możemy sobie spojrzeć na pole bitwy z lotu ptaka, z boku lub zerknąć na nasze pozycje oczami wroga. Wunderbar! Cała plansza z niezwykłym pietyzmem oddaje takie rzeczy, jak płotki zagród, farmy, zalesione wzgórza, zabudowania samego Gettysburga etc., etc... Mają one gigantyczne znaczenie dla przebiegu rozgrywki (ot, choćby tak banalna rzecz jak wpływ lasu na skutki ostrzału z broni palnej). Samą bitwę Herr Meier podzielił na kilkanaście scenariuszy symulujących poszczególne fazy tego trzydniowego boju. Jest









ich około dwudziestu. Znajdziemy pośród nich wszystkie ważniejsze wydarzenia z bitwy oraz... kilkanaście scenariuszy hipotetycznych! To kocham, nie ma to jak historyk z wyobraźnią!! Możemy więc spróbować szczęścia w szarży Picketta (rzecz jasna jako południowiec) lub sprawdzić czy wariant proponowany przez Longstreeta (uderzenie na znajdujący się na południu Mały Okrągły Szczyt) nie byłby lepszą alternatywą na przełamnie impasu w bitwie. Gdy to ujrzałem po prostu zakwiczałem ze szczęścia. Wreszcie doczekałem! Nasze jednostki sformowane są w batalionach, a te tworzą brygady i dywizje. Artyleria została dołączona jako jednostki samodzielne, współdziałające z piechotą. Oprócz nich na polu (daj Boże, chwały) znajdziemy także sylwetki historycznych dowódców (gostkowie na koniach z fajkami w zębach). Do naszej dyspozycji został oddany system zagrań taktycznych, takich jak, obejścia, uderzenia na bagnety, prowadzenie walki kontrbateryjnej, ogniowej, przemarsze (w różnych szykach) i cała masa innych zabawek, których tutaj nie opiszę, żebyście sami je rozgryźli (z uwagi na to, iż nie lubię czytać instrukcji zawsze rozwalam sam interfejs produktu, w „Gettysburgu" zajęło mi to dziesięć minut). Cel jest jeden – pobić wroga!

Grafika

Piszę to z dużych liter, panowie, bo tak należy. Jest ona po prostu powalająca. Nasze mundurowe konuski oddane zostały w sposób fenomenalny. Nareszcie jednostki przypominają formacje złożone z ludzi, a nie abstrakcyjną, humanoidalną masę. Widać wyraźnie uzbrojenie (i to jak robią z niego użytek), umundurowanie (generalnie kolorki mundurów i buźki naszych herosów). Wszystko to porusza się niezwykle płynnie po całym terenie gry. A tenże to czysta poezja. Bardzo rzadko spotykałem się z tak zrealizowanym w grze strategicznej terenem. Duży postęp można było zaobserwować „Battlegrounadach", ale to co zrobili ludzie Meiera przechodzi moją wyobraźnię. Cieniowany (bo chmurki), wspaniale ukształtowany teren, oddający w najmniejszych szczegółach ówczesne pole bitwy (porównanie z mapą przedstawiającą pole bitwy pod Gettysburgiem wypada porażająco – jest wszystko!). Czysta rozkosz. Oczywiście sam wizualny efekt nie jest najważniejszy (choć istotny), najważniejsze jest odpowiednie umieszczenie tego terenu w charakterze rozgrywki. I tutaj wychodzi cały podstęp facetów z Firaxis... to co się dzieje na porośniętych trawką polach naszej komputerowej rozgrywki jest fascynujące. Doskonale oddano tak podstawowe rzeczy, jak problem z podchodzeniem pod górę (rzecz jasna odbywa się to wolniej), zwrotami w danych szykach i rzecz najważniejsza – pole widzenia (line of sight). W przypadku naszej rozgrywki jest ono najistotniejsze, zwłaszcza jeśli chodzi o artylerię. Gdy umieścimy naszych konusków na danym polu i wciśniemy tę opcję, ujrzymy to, co widzi stojąca na danym polu jednostka. Teren niewidoczny dla niej zostanie obleczony trupią szarością. Proste i genialne. No i wreszcie szturmowanie jakichś tam wzgórz ma sens, dzięki temu będziemy mogli mieć wgląd w linie nieprzyjaciela. Jak wiele zyskuje dzięki temu sam sens rozgrywki, żadne nachalne rozkazy z dowództwa dotychczas nie tłumaczyły sensowności naszych poczynań („zająć wzgórze 109T w kwadracie GH80L, czekać na posiłki"). Tutaj po prostu od razu wychodzi czy masz łeb na karku, czy też jest to koryto z sianem i trocinami. Paleta barw dobrana jest na tyle dobrze, iż nie razi giercownika miszmaszami w stylu ulicznych graffiti. Dla miłośników historii: jeśli nie wiesz z czego zbudowany był obiekt seminarium na szczycie pod miastem – włącz „Sid Meier's Gettysburg!", od razu dojrzysz czerwień cegły. Same zabudowania to czysty miód, doskonale oddane w zoomującej się przestrzeni wyglądają na maksymalnym zbliżeniu fenomenalnie i aż dziwnie jest, gdy po pewnym czasie nie zobaczysz wychodzącego z farmy „hodspodara" z kubełkiem pomyj dla prosiąt. W grze towarzyszyć nam będzie piękna rysowana ręcznie grafika w menusach i filmowe przerywniki po zakończeniu danych zadań (śmiem przypuszczać, iż pochodzą z epickiego dzieła pod tytułem... „Gettysburg"). Uuuuuchh! Czysty odjazd!





Junku (MUZYKA)nt & Comp.

Tutaj niestety jest trochę gorzej. Muzyczki nie uświadczymy nazbyt często podczas bitwy (marzy nam się Marsz Radezkiego podczas kolejnej salwy, nie?). Za to w czasie operowania na menusach towarzyszyć nam będą przygrywki w stylu dzikiego zachodu, pełnego kobiet lekkich obyczajów saloonu i maszerujących kolumn wojska. „Old Dixie" & „Yankee Doodley" święcą triumfy w najlepsze. I rzecz to godna pochwały. Muzyczka doskonale podtrzymuje klimat gierki. Podczas bitwy będą nam towarzyszyć jej odgłosy. Znajdziemy tu mrożący krew w żyłach okrzyk nie dobitego sierżanta „Fire!!", głośne komendy nakazujące zwroty naszych oddziałów (jeśli je zarządzimy), darcie gęby przez tegoż samego sierżucha nakazujące uderzenie na bagnety i całą masę innych, które nam uszły podczas rozgrywki. Do tego dochodzą odgłosy salwy karabinowej i dział. Bardzo realistyczne, podkręcenie klimatu pełne... Po naszym zwycięstwie możemy posłuchać radosnych wrzasków podkomendnych. Urocze... (łezki wzruszenia zakręciły się w oczkach Jagda 52 i Suicide musiał skoczyć po kolejną porcję... coli, by uśmierzyć ból swego kumpla).

Podsumowanie

Najnowsze dzieło pana Meiera ma okazję stać się przełomem w dziedzinie gier strategicznych w ogóle, a tych realtime w szczególności. Doskonały i prosty interfejs, świetna muzyka i wspaniała (można by rzec, że wręcz powalająca) oprawa graficzna (a zwłaszcza jej utylitarność) wystawiają recenzowanemu programowi arcywysoką notę. Jako ludzie, którzy w swoim dotychczasowym życiu widzieli sporo rzeczy strategicznych (a Jagd w szczególności), w pełni bierzemy odpowiedzialność za wystawioną notę, Gettysburg! To pewny materiał na hiciora. Oby Meier nie poprzestał na tym...

Jagd52&Suicide

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 79%

Jeśli tak dalej pójdzie, to trzeba będzie Sida Meiera beatyfikować.

WERDYKT 94%

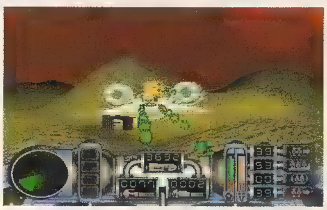
Q.A.D Quintessential Art Of Destruction

John Romero czy Peter Molyneux to nazwiska gwarantujące jakość produktu. Widząc je na pudełku można być pewnym, że pieniądze wydane na grę nie będą stracone. Autor recenzowanej dziś „QAD", Jon Ritman, to postać znana głównie starszym czytelnikom GK.



INFO

Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Cranberry Source**
Data wydania:	**Październik**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 VGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**



Autor stareńkiego przeboju „Batman" i współtwórca „Donkey Kong Country" od dawna odgrażał się, że przygotuje nam znakomitą strzelaninę. Oczywiście po takim twórcy można było oczekiwać rzeczy niezwykłych...

Destruction...

Niezwykła w „Quintessential Art Of Destruction", oprócz długiej nazwy, jest niewątpliwie fabuła. Otóż w dalekiej przyszłości rozgorzała zażarta wojna pomiędzy ludźmi, a obcą rasą Thrugów. Najgorzej na tym wyszli mieszkańcy planet siódmego kwadratu przestrzeni kosmicznej, których należało jak najszybciej ewakuować z ich siedzib. W tym celu wynajęto... najemników, którym obiecano wysokie nagrody za wywiezienie w porę ludzi. Sęk w tym, że najemników wynajęto kilkunastu, zaś nagrody należały się tylko najlepszemu. Doszło więc do walk o biednych ludzików, gdy nie przebierając w środkach kosmiczni piraci rozpoczęli młóckę o to, kto, kogo, gdzie i szybciej wywiezie w bezpieczne miejsce. Do tego wszystkiego swoje trzy grosze postanowili jeszcze wtrącić Thrugowie, uzbrojonymi po zęby statkami „zachęcając" do ewakuacji. Nam będzie dane wcielić się w rolę łasego na gotówkę najemnika. Zasiadamy za sterami statku ratowniczego i wyruszamy nad zagrożone planety z (jakże humanitarną) misją do spełnienia.

Art...

To, czym „QAD" wita nas w trakcie rozgrywki, zdaje się być jakąś koszmarną wycieczką w czasie, niż znakomitym i nowoczesnym engine 3D, którym miał się (w myśl szumnych zapowiedzi) szczycić. Krajobraz, ano owszem, jest pofałdowany, ale całość wydaje się być jakaś taka... infantylna. Kolory – cukierkowo-szarobure. Stateczki – proste i płaskie bitmapy. Nawet obiekty naziemne są gładkie niczym postawiona w pionie kartka papieru. Całość jest wybitnie monotonna i uboga, z minimalną ilością ozdobników, a jedyną rzeczą zmieniającą się jest kolor podłoża. Autorzy chwalą się, że „QAD" chodzi szybko w SVGA nawet na zwykłym DX2. Biorąc pod uwagę „złożoność" grafiki – nie dziwię się.

Startujemy z bazy wypadowej, do której odwozili będziemy potem wypełnione ludźmi kapsuły. Naszym małym stateczkiem sterujemy za pomocą myszki, lewym/prawym przyspieszając bądź wrzucając wsteczny. Na początku należy zebrać ze znajdującej się na każdej planszy fabryki specjalną kapsułę, do której pakować będziemy zakładników. Teraz wystarczy już tylko odszukać samych zainteresowanych – stoją w grupach, wszyscy jednakowo niebiescy, jednakowo nieruchomi i złożeni z kilku pikseli. Zrzucamy im transporter i po chwili przewozimy do bazy. Gdy już 3/4 wszystkich ludków będzie spokojnie popijało herbatkę po Twojej stronie – skaczesz do następnej misji. Proste, prawda? Kolejne zadanie jest identyczne jak poprzednie, z tym, że większe problemy mogą stwarzać inni najemnicy. Wtedy dróg do sukcesu jest kilka. Można na przykład czym prędzej zbierać zakładników, aby zrobić to szybciej od przeciwnika. Leniwym proponuję możliwość podkradania „towaru" z wrogiej bazy. Zaś zdecydowanie najskuteczniejszą, najprostszą i makabryczną metodą jest zgromadzenie po swej stronie większej liczby mieszkańców planety i... wytłuczenie do nogi całej reszty (od czego w końcu mamy te lasery?). Jednak nasz przeciwnik będzie cały czas wykonywał podobne czynności, więc w efekcie wychodzi z tego niezła kołomyja, i nerwowa latanina od jednej bazy do drugiej, co w miarę postępów w grze staje się coraz mniej zabawne. Poza tym, proste sterowanie wydaje się być nieco za mało precyzyjne (szczególnie przy zabieraniu wypełnionych kapsuł), co znakomicie utrudnia walkę z komputerowym AI, który wszystko ma idealnie wyliczone. Należy wspomnieć też o różnych bonusach, które pozostają po pokonanych przeciwnikach (ekstra szmal, teleportacja, niewidzialność i inne), sklepach, gdzie można zakupić większe kapsuły, czy różnych rodzajach przeciwników, których będzie można spotkać w dalszych poziomach. Ale nie łudźcie się – wątpię czy do nich dotrwacie.

Quintessence...

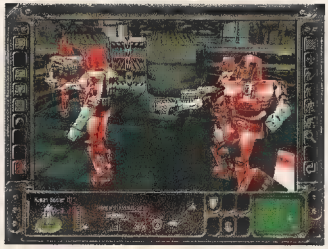
Niestety, należy to powiedzieć wprost, „QAD" nie potrafi wciągnąć na dłużej. Intrygujący pomysł został położony przez wykonanie (przypomina jeszcze czasy sprzed „Magic Carpet") i nudę, którą po pewnym czasie zaczyna wiać z ekranu, aż sypie się piach z pustkowi nad którymi latamy. Jedyną naprawdę wartą polecenia rzeczą jest technowo-transowy soundtrack, którego jakość zgadza się z tym, co obiecywano wcześniej. Trochę szkoda, bo spodziewałem się więcej. Gdyby tylko poprawić ubogi engine i dopracować stronę koncepcyjną – mogła by wyjść całkiem niezła gra. A tak... no cóż, „QAD" nie spełnił pokładanych w nim nadziei.

Piotres

Grafika 35% Grywalność 30%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Miało być tak pięknie i ślicznie, a wyszła kipawa. Przyjmijmy, że Ritmanowi podwinęła się noga.

WERDYKT 37%


Incubation

Obecnie nie brakuje nam, graczom, strategii... Oczywiście jeżeli ktoś zalicza do strategii gry czasu rzeczywistego, np. „Red Alert" czy „Dark Colony". Ale przecież są ludzie (sam takich znam), dla których te gry mają tyle wspólnego z prawdziwymi strategiami, co szachy z piłką... (dosyć dziwne porównanie, nie?).



INFO

Wydawca:	**Blue Byte**
Producent:	**Blue Byte**
Data wydania:	**Listopad**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90**
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95	

Właśnie to im powinien przypaść do gustu opisywany produkt, jak również tym, którzy kochali „Space Hulka 1 i 2" za niesamowity klimat. „Dobra, ale co ma wspólnego „Space Hulk" z turową strategią?" – spytacie. Okaże się, że sporo, ale zacznijmy od początku. Kilka lat temu firma Blue Byte wydała grę pt. „Battle Isle". Była to doskonała strategia podzielona na tury. Jedna tura przeznaczona była na ruch, natomiast druga na walkę. Sukces gry był tak ogromny, że autorzy wydali aż trzy części sagi „Battle Isle". Muszę jednak przyznać, że ta ostatnia była po prostu do d.... Później była cisza i chwilowy zastój, dopóki Niemcy nie wydali „Settlers". Świat oszalał! Gra zyskała tak ogromną popularność, że 2 lata później została wydana druga część hitu. I znowu gra stała się przebojem. Po drodze, Blue Byte chciał wydać coś na miarę „Wing Commandera" i wydali „Archimedean Dynasty". Znowu szok! Superfabuła, połączona ze znakomitą grafiką, spowodowały, że gra zbierała świetne opinie. Było to niecały rok temu. Od tego czasu firma przystopowała, nie licząc data disku do „Settlers 2". Już zacząłem się zastanawiać, co dzieje się z jedną z lepszych firm w branży, gdy pokazała ona na tegorocznym ECTS'ie, zapowiedź nowej gry strategicznej – „Incubation". Niedługo potem dostałem ją do recenzji. Najbardziej zadziwił mnie napis na instrukcji – ostatnia część sagi „Battle Isle"! Ucieszyłem się, przypominając sobie wieczory spędzane przy starej Amidze, grając w pierwsze części „Battle Isle" (zakręciła mi się łezka w oku...). Ponura, odległa przyszłość. Gdzieś na krańcach galaktyki istnieje pewna planet, która została skolonizowana przez ludzi(?) pochodzących z planety Chromos. Szefem zespołu kolonizacyjnego jest niejaki Lark Aurelis (stary znajomy z „Battle Isle 3"). Wszystko byłoby super, gdyby nie fakt, że kolonia została zaatakowana przez jakichś „przybyszów". Okazuje się, że wrogowie nazywają się Scay'ger. Zaczynają oni atakować ludzi, więc Lark jest zmuszony wezwać pomoc w postaci zaprawionych w bojach kosmicznych marines. Komandosi dostają sygnał S.O.S od kolonistów, jednak próby nawiązania kontaktu nie powiodły się. W bazie marines zostaje zorganizowana szybka misja ratunkowa. Z odprawy żołnierze dowiadują się, że ich celem jest odbicie ludzi, kolonii oraz zabicie wrogich Scayger'ów. Jakimi motywami byli powodowani wrogowie? O co im w ogóle chodziło? Czemu zaatakowali ludzi? Na te pytania, drogi graczu, znajdziesz odpowiedzi w samej grze. Tak mniej więcej przedstawia się intro. Muszę powiedzieć, że ów element gry to nie jakieś tam digitalizowane filmy z aktorami, tylko renderowane lokacje z liczonymi w czasie rzeczywistym postaciami, składającymi się z polygonów. Wygląda nieźle, ale kiedy zobaczyłem to po raz pierwszy, pomyślałem sobie, że jeżeli tak wygląda intro, to jak brzydka musi być grafika w samej grze? Gdy włączyłem ją... to co zobaczyłem zaszokowało mnie!!! Dwa razy lepsza grafika niż w intro, wszystko superpłynne bez żadnych drobniutkich skoków. A propos płynności. Autorzy wymagają P90, 16 MB RAM, a rekomendują P166, 32 MB RAM, 100 MB HDD, opcjonalnie karty 3dfx albo MMX. Na moim P120, z 3DFX gra chodziła superpłynnie, a wyglądała niesamowicie. Zresztą popatrzcie na screeny. Spytacie się może, co ma tu do rzeczy 3Dfx, skoro jest to strategia? Już spieszę z odpowiedzią. Gra jest całkowicie trójwymiarowa. Najlepiej można by to przyrównać do engine'u „Quake'a". Możemy patrzeć z oczu żołnierza, włączyć izometryczny rzut kamery (tak jak w „Syndicate Wars") albo uruchomić „wirującą" kamerę. Podnosi to znacznie dynamikę i klimat gry. Grafika jest, jak już mówiłem wspaniała. Liczone w czasie rzeczywistym postacie naszych żołnierzy oraz wroga, świetne wybuchy, gry świateł oraz cieni. Osobny akapit należy się oprawie muzycznej. Jest po prostu mistrzowska! Moim zdaniem jest to jedna z najlepiej udźwiękowionych gier, w jakie grałem przez ostatnie kilka mie-







sięcy. Niech schowa się „Quake" z muzyką Nine Inch Nails. Muzyka „Incubation" robi lepszy klimat niż psychodeliczny soundtrack z „X-COM: Apocalypse" (szczególnie w nocy). Muzyka jest w formacie audio tracków na płytce, co sprawia, że jest wysokiej jakości. Dosyć nietypowe jest to, że wszystkie dialogi trójki głównych bohaterów (żołnierzy kierowanych przez Ciebie) są też nagrane w formie audio track'ów! Sprawia to niesamowity klimat. W przerywnikach możemy usłyszeć owe gadki, które podbudowują nas psychicznie – są pełne żartów i typowo żołnierskiego humoru. Oprócz muzyki mamy też świetne odgłosy z pola walki: krzyki ginących żołnierzy, jęki rannych, prośby o pomoc i wsparcie itd. itp. Słychać także złowieszcze odgłosy, dochodzące z zakamarków ciemnej (bo pozbawionej elektryczności) bazy. Podsumowując: oprawa muzyczna jest po prostu genialna. No dobra, to tyle o aspekcie audiowizualnym gierki. Po obejrzeniu intra mamy do wyboru następujące tryby rozgrywki: Practice, Instant Action, Campaign, Multiplayer. Proponuję od razu odpalić tryb Campaign, który jest „esencją" gry. Mamy tu jakieś 30 misji do wykonania. Po wylądowaniu naszego statku, na jednym z lądowisk kolonialnych, naszym oczom ukazuje się mapka z zaznaczonymi trzema pozycjami: Ochrona magazynu, hali oraz ikonka naszego statku, do którego możemy ewentualnie dokupić lepsze uzbrojenie. Piszę ewentualnie, ponieważ na początku nasi żołnierze mają mało punktów doświadczenia i nie mogą posługiwać się lepszą bronią. W miarę postępów w rozgrywce, poziom doświadczenia naszych podopiecznych się zwiększa i jesteśmy w stanie dokupić im lepszą broń, np. miotacze ognia, karabinki szturmowe, granatniki itd. Jest tego naprawdę ogromna ilość. Gdy wybierzemy już sobie którąś z misji, zapoznamy się z ewentualnymi rozkazami dodatkowymi (podstawowymi są zabicie Scayger'ów, uwolnienie ludzi), przystępujemy do rozstawienia naszych ludzi. Początkowo mamy trzech żołnierzy: 2 szeregowych i jednego dowódcę – kapitana Rutheford (kobieta!). Mają oni określoną liczbę punktów akcji. Możemy je wydać na poruszanie się, strzelanie (jeżeli zauważymy wroga czającego się w pobliżu), a także na osłanianie jednym kolesiem tyłka innego. Wbrew pozorom jest to jedna z lepszych i najbezpieczniejszych taktyk, jakie można zastosować w grze. Przykładowa akcja wygląda mniej więcej tak: jeden żołnierz podchodzi do drzwi, drugi go osłania, natomiast kapitan osłania tego drugiego. Pierwszy otwiera drzwi i widzi Obcego, ale nie może go zabić, bo skończyły mu się punkty akcji. I co zrobić? Następuje tura Obcych. Scayger podchodzi do Twojego wydawałoby się spisanego na straty żołnierza i przygotowuje się do zadania śmiertelnego ciosu. W tym samym momencie żołnierz, który osłaniał tego pierwszego, wali serią do Obcego. Obcego już nie ma – jego flaki zbryzgały ściany w promieniu kilku metrów... Do tej akcji dochodzą jeszcze wirujące kamery, które możliwie jak najbardziej dramatycznie starają się nam oddać przebieg akcji. Całkiem niezłe, nie? Jaki z tego wniosek? Gdyby gracz nie używał funkcji osłaniania, dawno straciłby wszystkich żołnierzy. Przez następne kilka misji gracz będzie dowiadywał się strasznej prawdy o losach kolonii – co się stało z kolonistami i dlaczego obce istoty są tak agresywne... Na światło dzienne wyjdzie prawda, gdy odnajdziesz pewnego doktora żyjącego dotąd w zabarykadowanym ambulatorium. Powie Ci on o eksperymentach z dziwnym wirusem, który zaraził pierwotnych mieszkańców planety...



Nie bez powodu wspomniałem o „Space Hulk". Mamy tutaj dosłownie ten sam klimat. Ciasne (nie zawsze) pomieszczenia, ciemne nie oświetlone korytarze, ryki dochodzące z serca samej kolonii i walające się wszędzie ciała czy raczej resztki ciał pomordowanych kolonistów. Do tego dochodzi jeszcze przejmująca muzyka, od której włos jeży się na głowie. Na pewno już każdy skojarzył, z jakim filmem najbardziej kojarzy mi się „Incubation". Oczywiście chodzi tu o „Aliens". Identyczna (no prawie) historia i ten mroczny klimat.

Wracając do gry. Działa ona tylko pod Windows'em 95, co w tym wypadku wychodzi jej tylko na dobre. Dzięki temu można pograć przy użyciu dowolnego akceleratora 3Dfx i gra automatycznie nabiera zupełnie innych wymiarów. Świetna gra świateł, cieni – ale tym już się zachwycałem. Podsumowując, jest to jedna z najlepszych strategii, w jakie było mi dane grać przez ostatnie pół roku. Superdźwięk i grafika, niesamowity klimat, ogromna grywalność to elementy sprawiające, że „Incubation" będzie murowanym hitem. ***Szycha***

Grafika 89% Grywalność 86%
Oryginalność 80% Dźwięk 95%

Superoprawa, klimat i inteligentna rozgrywka to atuty tej gry.

WERDYKT 88%









INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	Epic Megagames
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

7th Le

Gry w czasie rzeczywistym, które jakiś imbecyl śmiał nazwać strategiami (po prostu nóż mi się w kieszeni otwiera gdy słyszę tego typu pierdoły - Jagd 52) święcą ostatnio wielkie triumfy wśród braci komputerowej.

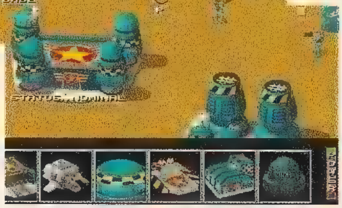
Od czasów pierwszego tego typu produktu (czyli „Dune II", choć dopiero „Warcraft" otworzył temu gatunkowi drogę ku komercyjnemu powodzeniu) liczba przedstawicieli tego typu gier nieustannie rośnie, nic nie robiąc sobie z pojękiwań ludzi, dla których słowo „strategia" oznacza coś więcej niż nieustanną gonitwę kursorem myszy za wiecznie pętającymi się po planszy jednostkami. Trudno, takie czasy...

Co jest grane?

Właściwie we wstępie zawarliśmy już kwintesencję tego typu rozrywki, ale pozwolimy sobie przypomnieć... „Czas rzeczywisty" to enigmatyczne pojęcie do tej pory znane tylko fizykom, zrobiło oszałamiającą karierę wśród klientów firm produkujących gry komputerowe. Nic dziwnego, że dla każdej większej stajni komputerowej punktem honoru było wyprodukowanie tego typu gierki i wyciągnięcie od otumanionej populacji kilkudziesięciu funciaków (lub washingtonów) na wsparcie zbożnego celu dalszej produkcji tego typu rzeczy. Swoje przysłowiowe „trzy grosze" wcisnęły już takie molochy, jak np. Westwood. Także mniejsi producenci zaczęli powoli przedstawiać swoje propozycje idące w tym kierunku, gdy tymczasem

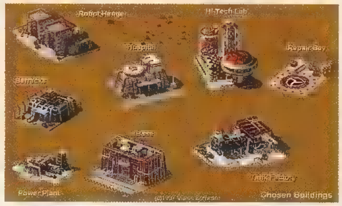












gion

od jednej z najstarszych i najsolidniejszych firm produkujących soft nie słyszano nic. MicroProse nabrała wody w usta i długo nie chciała nic mówić o swoich planach wejścia na rynek „strategii" w czasie rzeczywistym. Ale stało się, nawet weterani zdrowego rozsądku dali się ponieść komercyjnej fali. Ladies and gentelman! Oto „7th Legion"!

Dobrzy i źli?

Jak to zwykle bywa należy do tego typu gry dołączyć jakąś otoczkę w miarę sensownego tekstu usprawiedliwiającego poczynania obu stron w prezentowanym konflikcie. Tutaj MicroProse zaprezentował klasyczny przykład dwóch zwalczających się zaciekle stronnictw. Mamy rok XXXXX i nasza mateczka Ziemia dycha ostatkiem sił. W skuteczny sposób tak mała istotka, jak człowiek, zniszczyła swą rodzicielkę. Ziemian czeka wielki exodus na inne planety. Przeludnienie rUleZ! powołana do życia organizacja złożona z przedstawicieli rządów i korporacji przemysłowych zaczęła realizować Planetary Evacuation Program (P.E.P). Jego celem było przetransportowanie watach pałętających się bez celu nadprogramowych mieszkańców Ziemi do odległych bio-kolonii, gdzie żyliby w dostatku, spokoju, szczęściu etc. (oj, zapachniało wyborami). I wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, iż na naszej planetce zostało trochę spóźnialskich, którzy poczuli się dotknięci chronicznym brakiem pamięci u liderów P.E.P. Musieli więc rozpakować swoje graty i zająć się problemem przetrwania na opuszczonej planecie. Wiadomo, że tylko karaluchy wyprzedzają nas w procesie tzw. dostosowywania się, więc nic dziwnego, iż naszym milusińskim ten proces się udał. Mijały wieki (początek jak z bajki o Wodzu Stalinie) i za jakiś czas nasi fantastyczni wycieczkowicze z P.E.P zapragnęli z powrotem zasiedlić matkę Ziemię (lubię tych polityków, łeb jak kanister, potylica niczym stal Kruppowska, oczki świńskie i jeszcze udaje że ma toto intelekt). Nasi „rodowici" Ziemianie postanowili nie dopuścić do tego wychodząc ze skądinąd słusznego wniosku - jak sobie poszli to niech siedzą w kosmosie! P.E.P jednak nie przyjął veta mieszkańców i w ramach demokratyzacji życia na Ziemi wysłał tam armię. Ziemianie wystawili do walki siedem legionów (kurcze, już wiem skąd się wziął tytuł!!) i postanowili nie dopuścić do ponownego zasiedlenia planety. I tak się zaczęło... koniec skazki.

Siekiera, motyka...

Gdy stwierdzimy, iż wiemy po której stronie będziemy walczyć nadszedł czas na przybliżenie Wam (gotowym na wszystko) nieco zasad tej rozgrywki oraz „ordre de bataille" naszych stronnictw. Do tej pory, szanowni czytelnicy, nic czego nie wymyśliłyby firmy produkujące ten cały stuff, nie bylibyście w stanie strawić. Jesteście weteranami piaszczystych pól „Dune" i mrocznych zakamarków „Warcrafta"? Tutaj, moi kochani, czeka Was prawdziwe zaskoczenie. Do tej pory stawialiście Wasze elektrownie, baraczki, centra dowodzenia, skwapliwie gromadziliście gotówkę zbieraną w pocie czoła przez żniwiarki czy inne ustrojstwo. Tutaj jest inaczej. Według mnie o wiele bardziej przyjemnie. Ukochaną mamonkę dostajemy bowiem za kolejne rozgniatanie naszych wrogów. Jakiś robocik na horyzoncie – buch go, piechotka kryje się za wzgórzami – śru po nich ciągłym, a konto radośnie podskakuje w ekspresowym tempie. Sama uciecha. Jednak do tego systemu mamy pewne zastrzeżenie. Może się zdarzyć, że twoje wojska ulegną rozbiciu na początku zabawy i ich kompletowanie trochę potrwa. Jak rozbić nieprzyjaciela, który właśnie zainkasował sporą część honorarium „autorskiego" i przeciwko Twoim gierojom wystawił swoje blaszane konserwy? W poprzednich produkcjach boje toczyły się o pola z danym towarem (melanż, rudy etc.) Tutaj zmuszeni jesteśmy do ciągłego szarpania wroga i odskakiwania w celu podciągnięcia własnych sił. W przypadku „strategii" w czasie rzeczywistym może to spowodować oczopląs i nerwowe ruchy nadgarstka. Z drugiej jednak strony powinno spowodować przyrost tzw. wartości strategicznej, ponieważ tego typu działania wymagają wyobraźni, zimnego kalkulowania i ciągłej pracy szarych komórek. Ale tak nie jest. Dlaczego? O tym później. Twórcy gry użyli w swej produkcji pomysłu a'la gry karciane. Pomysł naprawdę interesujący i bardzo nowatorski w tego typu zabawach. Mamy bowiem do wykorzystania zestaw pięciu kart, których wizerunki widzimy w prawym, górnym rogu ekranu. Są to nasze wspomagacze w walkach z wrogiem. Podczas zwarcia można, klikając na nie, uaktywnić pewne dość szczególne wydarzenia. Pula kart zamyka się cyfrą ponad pięćdziesięciu egzemplarzy. Generalnie pomagają nam one wygrywać spotkania nawet z najsilniejszym przeciwnikiem. Mamy tutaj takie „zabawne" wydarzenia, jak dezercje całych oddziałów na twoją stronę, oślepienie wroga, „mgła" wojny, teleport, technologię stealth i mnóstwo innych. Najzabawniejsze jest to, że twój komputerowy przeciwnik (choć jak chcesz to możesz pobawić się ze swoimi kolegami przez Internet czy modemik)

Oprawa graficzno-muzyczna to prawdziwe arcydzieło ustanawiające nowe standardy w grach „real time".





także dysponuję pulą pięciu nie znanych Tobie kart. Karta po użyciu jest odrzucana i po pewnym czasie uzupełniana nową. Oto główny bajer tej zabawy i jedna z najmiodniejszych rzeczy, jakie ostatnio widzieliśmy w zabawkach typu „realtime". Wszystkie pozostałe rzeczy to w zasadzie standard znany z poprzednich produktów. Wyjątkiem jest tylko mapa naszego pola bitwy. Ziemia w tym czasie to po prostu obraz nędzy i rozpaczy. Najtrudniejsze dla gracza będzie przyzwyczajenie się do ciężkiej mgły (wygląda to jak dym z płonącej petrochemii), która spowija wszystko dookoła i trzeba wjechać na dany teren, by mieć widok dookoła na przestrzeni kilkunastu pól. Powiecie: nic nowego. Ale tutaj, po odejściu z danego pola w ciągu pewnego czasu z powrotem zostanie ono zakryte mgłą. Nic tylko doskonała okazja do skrytego podejścia wroga pod naszą bazę i urządzenia nam amerykańskiego 4 lipca w postaci fajerwerków z wyrzutni rakietowych. Uuuchh!

A teraz o naszym wyposażeniu. W zależności od strony, którą będziemy pogrywać, nasze budowle będą miały inną formę. Wśród nich znajdziemy: elektrownie (power plants), sztaby (headquaters), baraki (wiadomo), mury (wall), szpitale (hospital), dwa typy baz produkujących nasze wojska (hangary dla robotów i fabryka sprzętu zmechanizowanego), baza naprawcza (repair bay) i hi-tech lab (czyli zbiorowisko jajogłowych facetów w białych kitlach i drucianych okularkach, próbujących nam wmówić iż właśnie znaleźli metodę przerobienia cynowych żołnierzyków na szczoteczki do butów). Do tego dochodzą jeszcze budowle o charakterze czysto wojskowym (jakby to co było do tej pory produkowało cukierki toffi, a nie masowych morderców), takie jak stanowiska broni (gun emplacement) i jej ulepszone wersje (uper gun emplacement). Dla zwolenników taniej i śmiercionośnej broni mamy tutaj miny, dzięki którym możemy stworzyć prawdziwy dywanik powitalny. Ot, cała infrastruktura naszego zaplecza. Proste, nieprawdaż? No to zerknijmy na naszych milusińskich. Jeśli chodzi o piechotę i pochodne. Najtańsi są oczywiście typowi soldaci (machine gunner) - to mięcho armatnie. Potem zespoły moździerzy (mortar unit) i jeźdźców (slaven rider). Wreszcie podnoszący morale dowódcy (commander) i... księża (priest). Oni właśnie posiadają wspaniałą cechę leczenia naszych jednostek w boju. Duch i materia, chciałoby się powiedzieć. A tak serio, to chyba jeden z najciekawszych cyberpunkowych zajazdów w grach realtime, jakie do tej pory widzieliśmy. Następni w ko-



lejce to zmechanizowani gościowcy. Ich podstawą są cztery typy czołgów. Marauder (klasa lekka), Oppresor (klasa średnia), Avenger (samobieżne działo) i Annihilator (to po prostu nasz Michalczewski). Po przeciwnej stronie (zabawki siódmego legionu) stoją odpowiednio: Crusader, Crucifier, Tormentor oraz Purifier. Klasą samą dla siebie jest Faith Hammer. Legionowcy mają więcej „klasycznych" typów czołgów. Co do tzw. mechów. Ze strony P.E.P napotkamy tutaj Dominatora (przeznaczony do obrony), Venom-Typhoona (chodząca wyrzutnia pocisków), Obliteratora (dopalona wersja Dominatora) i Pyroclasta (ciężka zabawka laserowa dobra na piechotkę i cele opancerzone). Zespół siódmego legionu wystawił: Inquisitora (laser średniej klasy), Revelatora (laser plus kilka rakietek), The Nova (zestaw pocisków rakietowych) oraz Reedemera (siejący grozę i spustoszenie zestaw ciężkich rakiet niszczących budowle wroga jednym uderzeniem — piekielnie niebezpieczny). Tyle jest tych zabaweczek w nowej gierce MicroProse. Zestawik ten zapewne zadowoli wybrednych miłośników zmagań w czasie rzeczywistym, zapewniając im godziwą rozrywkę.



Kułak czy rewolwer...

Osobiście nie oceniam gier „real time" jako zabawek stricte strategicznych. Po prostu w mojej skromnej opinii nimi nie są. To, co najwyżej substytuty taktyki. I tak o nich będę pisał. W „7th Legion" długo zastanawiałem się nad doborem odpowiedniej taktyki. Przypominałem sobie zasadę tworzenia grup wydzielonych z „Dune" czy „Warcrafta", wsparcia z „C&C" oraz „Red Alert". I powiem prawdę. Zawsze w tego typu grach najlepszą metodą była zabawa „na Budionnego". Zebrać jak najwięcej chłopa, ułożyć toto w grupę i „huzia na Józia". Smutne to, ale prawdziwe. Generalnie przez cały czas rozwijamy infrastrukturę i potem wykonujemy gigantyczne uderzenie. Ot, wsio. A ja czytałem kiedyś Clausewitza i Mossora...

Co tak pięknie gra?

Dochodzimy do rzeczy najlepszej w „7th Legion". Grafika to czysta SVGA - miodzio! Wszystkie jednostki zostały starannie wyrenderowane, a płynności ich ruchów nie można nic absolutnie zarzucić. To już nie pikselki z „C&C", to klasa sama dla siebie! Podobnie stworzono wszelkie zabudowania i teren walk, który oddany jest naprawdę świetnie i niezwykle realnie. Istnieje tutaj wreszcie pojęcie tzw. linii wzroku (wróg za górką... jaki do licha wróg). Najlepsza część grafiki to eksplozje i sama faza prowadzenia ognia. Niczego nie można porównać do wybuchu power plantu czy wrogiego mecha, to trzeba zobaczyć! Fruwające wokoło części od rozbitego mechanizmu i rozwijająca się w ogromnym tempie kula ognia eksplozji robią wielkie wrażenie. Brawo dla grafików, - zasłużyli na premię! Muzyczka to prawdziwa techno-zabawa. Jest w swym charakterze niezwykle agresywna i naprawdę stwarza świetny nastrój, podobnie jak sampling. Tego trzeba posłuchać!

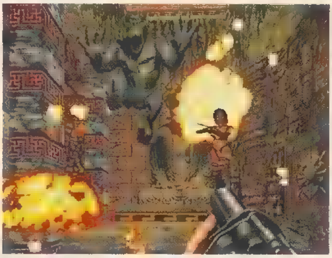
Podsumowanko

Z punktu widzenia poprzednich produkcji „real time" dodano niewiele nowego (karty). Sama rozgrywka jest dość ciekawa, ale nie wciągająca. Za to oprawa graficzno-muzyczna to prawdziwe arcydzieło ustanawiające nowe standardy w grach „real time". ***Jagd52&Suicide***

Grafika 95% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Świetnie wykonana strategia realtime, z kilkoma ciekawymi innowacjami - produkt wart zakupienia.

WERDYKT 82%







Shadow Warrior

Jeszcze dobrze nie ostygło mięsko pod tytułem „Blood", a już firma Eidos rzuciła na rynek nowy produkt – „Shadow Warrior".

Fabuła gry różni się od poprzednika dość znacząco. Oto wcielamy się tu w postać mało jeszcze znanego wojownika, o orientalnym rodowodzie i imieniu(?) Lo Wang. Naszym zadaniem jest eksterminacja wroga pokonanego 1000 lat wcześniej, niejakiego maga Kirina. Jak nietrudno się domyśleć, najpierw do pokonania będzie cała chmara straszliwych potworów. Niektóre z nich zostały przywrócone do życia, z którym uprzednio pożegnały się jeszcze jako ludzie, inne z nich nigdy nimi nie były... Gierka nie wnosi jakichś niesamowitych zmian do gatunku strzelanek i – jak na mój gust – nie zagrozi takim potencjalnym hitom, jak choćby „Quake 2", „Unreal" czy „Hexen 2". Oparta jest ona na sprawdzonym, aczkolwiek ulepszonym engine, który znamy (a przynajmniej powinniśmy) z „Duke Nukem 3D". Jednym z jej plusów są niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe, co w naszych realiach jest mile widziane (ale i tak bez 3Dfx długo pociągnąć się już nie da :-). Przy P120 z 16 MB programik działał bez zarzutu i bez specjalnej straty płynności animacji nawet przy 640x480. Poza tym spotkałem tu kilka akcentów, które nawet mnie, starego wyjadacza gier, zaskoczyły. Na początek, już trochę rozreklamowana przejrzystość wody, która to w takich produkcjach jest nowością. Często ułatwia to rzeź, ponieważ podwodne stworki w rodzaju rybek nie zaskoczą już nas tak łatwo, jak do tej pory. Poza tym pojawiło się tu coś, co jest pomysłem złośliwym, ale i ciekawym. Mianowicie napotkamy tu często lustra, które są w stanie zmylić nawet najbardziej wytrawnych killerów. Bo zagląda człowiek zdenerwowany do pokoju pełnego jakichś paskudztw i widzi 10 stworów. Ze strachu wrzuca tam bombę z gazem i ucieka narażając się na pośmiewisko, skręcenie nogi albo i gorzej. Po chwili dręczony wyrzutami sumienia wraca do ww. pomieszczenia i widzi już tylko 1 potwora. Odpala w jego kierunku cały magazynek, widząc, że i tamten nie pozostaje mu dłużny. Braki plam krwi świadczą o dziwnej sytuacji i oto okazuje się, że sprawcą całego zamieszania było lustro, które powiększyło liczbę wrogich stworów i zmyliło biednego gracza. Ponadto nie daje się cholerstwo niczym rozbić (próbowałem!). W związku z tym, aby wyładować frustrację na wszelki wypadek rozbijamy wazonik z kwiatami i złośliwie strzelamy z procy do wściekle ujadającego psa sąsiada. W sumie pomysł był niezły... Gierka objawia nam się oczywiście w trybie SVGA. Jeśli chodzi o pojawiające się lokalizacje, to znajdują się tu takie ciekawostki, jak np. rozbity samolot, stacja metra, ulica wyjęta ze slumsów itp. Jednym słowem – jest tu bardzo przyjemnie. Poza tym z ciekawostek należy wymienić zdalnie sterowane samochodziki, którymi należy kierować, aby otrzymać klucz potrzebny do otwarcia (bynajmniej nie serca) bram. Inne ciekawostki: stojący sobie traktor okazuje się być mobilny, co więcej można sobie do niego wsiąść i pokierować rozpłaszczając towarzystwo na ścianach, niszcząc je, otwierając dostęp do nowych części mapy czy też używając go jako wieży strzelniczej, co osobiście mnie nieco zaskoczyło. Wszystko to w połączeniu z miłą, skłaniającą do agresywnych zachowań muzyczką powoduje, że gra się naprawdę przyjemnie. Niestety, jest jedno ale. Gra cały czas wizualnie przypomina ulepszonego (mocno) klasyka, jakim niewątpliwie jest „Dr Wolfenstein". Mówiąc krótko, oparta jest na starych rozwiązaniach i widać to zwłaszcza jeśli miało się okazję zobaczyć przedsmak nowoczesnych produkcji z gatunku strzelanek (ja miałem). Dlatego przykro mi, ale realia roku 1997 są takie, a nie inne i zgodnie z nimi poprzeczka ustawiona jest znacznie wyżej niż ta wyznaczona przez programistów, którzy stworzyli „SW". No cóż, ale były to tzw. ostatnie podrygi i próby honorowego stoczenia walki z innym typem tworzenia gier. Angole powiedzieliby Nice Try... ***Tycjan***

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	3D Realms
Data wydania:	Już jest
Cena:	147.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	
Wymagania Techniczne:	Pentium60 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS





Grafika 65% Grywalność 75%
Oryginalność 65% Dźwięk 80%

Kilka lat temu powaliłby na kolana wszystkich konkurentów, a tak sam w pewien sposób nie dorównuje czołówce 1997 roku.

WERDYKT 68%



wresja polska

Broken Sword 2

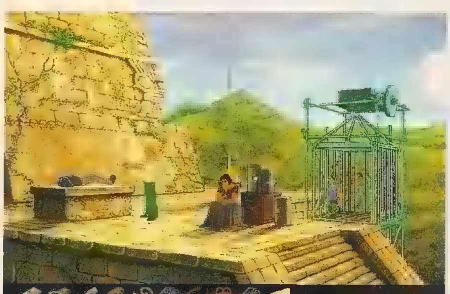
Od jakiegoś czasu nie było na rynku komputerowym wartych uwagi przygodówek. Trochę to przygnębiające, zwłaszcza kiedy w autobusie słychać było lamenty, jakoby producenci zapomnieli o fanach tego typu gierek.

Na szczęście te czasy już minęły i nadeszła era drugiej części hiciora „Broken Sword". Jak tylko dostałem tę gierkę do rąk własnych, byłem bardzo ciekaw co tym razem napotkam. Zdecydowanie mogę powiedzieć, że nie rozczarowałem się. Z drugiej jednak strony nie ma tu jakichś rewolucyjnych zmian w stosunku do pierwowzoru. I dobrze, bo przyznam, że w moim prywatnym rankingu program ten zajmował wśród przygodówek wysoką pozycję. Właściwie na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że druga część jest kontynuacją pierwowzoru, czymś w rodzaju mission packu. Ale tak oczywiście nie jest. Fabuła tym razem związana jest nie tylko ze znanym nam Georgem Stobbartem, ale także z równie dobrze znaną z jedynki Nicole Collard. Zastanawiacie się co w tym rewolucyjnego? Ano po prostu tym razem nie kierujemy tylko i wyłącznie naszym bohaterem płci

INFO

Wydawca:	**Virgin**
Producent:	**Revolution Soft.**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**[illegible]**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
	SVGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM, Win95

męskiej, ale także i jego francuską przyjaciółką. W związku z tym akcja staje się w pewien sposób dwubiegunowa. Ale żeby nie było za prosto to historyjka jest następująca: George musiał na koniec części pierwszej wracać z powodu choroby ojca do domu, do USA. Spotykamy go w chwili, kiedy przyjeżdża do Francji do swojej ukochanej. Oczywiście po tak długim okresie rozłąki chciałby uczcić to w jakiś sposób. Ale temu nieczułemu babsztylowi ani w głowie takie sentymentalne zagrywki. Zamiast tego zabiera go do posępnie wyglądającego domu profesora Oubiera, z którym miała się spotkać w sprawie jakiegoś tajemniczego kamienia Majów. Drzwi otworzył im odźwierny o wyglądzie i posturze Conana. Nasi niezrażeni bohaterowie weszli do środka, a nawet dali się zaprowadzić do mieszczącego się na pierwszym piętrze pokoju, co było oczywistym błędem, gdyż w chwilę później George obrywa pałką

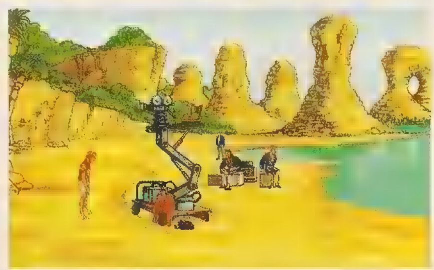






po głowie, zaś Nicole trafiona zatrutą strzałką w szyję, traci przytomność i zostaje porwana. Naszego biednego, olanego przez kobietę bohatera przywiązują bandyci do krzesła na kółkach, wypuszczają ogromnego pająka z pudełka (muszę przyznać ci Indianie są zapobiegliwi, ja tam bym nie pomyślał o tym, żeby zabrać ze sobą pająka mordercę w kartonowym pudełku), zrzucają lampę naftową, która błyskawicznie obejmuje swoim płomieniem dywan, odcinając tym samym drogę ucieczki przez drzwi, które też notabene zamykają za sobą. Pająk podchodzi coraz bliżej, nasz bohater cofa się (na krześle na kółkach) aż pod jedną ze ścian i tu zaczyna się gra. Sytuacja nie jest może zbyt komfortowa, ale spokojnie jest do przejścia, jak i (podobno) wszystkie pozostałe zagadki w programie. Prezentują one w miarę wyrównany poziom i nie są, jak na mój gust, ani za łatwe ani za trudne, co sprawia, że w gierkę gra się naprawdę przy-





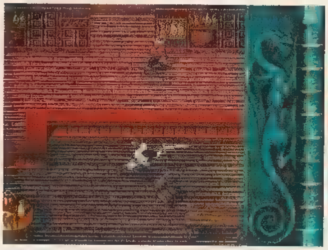
jemnie. Graficznie na pierwszy rzut oka nie zmieniło się diametralnie dużo, a to choćby ze względu na to, że pierwsza część była zawodowa. Dlatego zmiany jakie nastąpiły są właściwie kosmetyczne – wygładzanie konturów, przezroczystość powierzchni i kilka innych, które nie rzucają się zbyt wyraźnie w oczy. Oczywiście gra została ręcznie namalowana analogicznie do części pierwszej. Zniknęły dialogi w ilościach pozwalających na odejście od komputera, po to by ugotować obiad i wrócić akurat na koniec monologu. Teraz możecie zapomnieć o takich sytuacjach, gdyż właściwie każda informacja podana w dialogach czy też monologach przydaje się wcześniej czy później. Gra miała być w pełni zlokalizowana, ale chyba osobom za to odpowiedzialnym nie starczyło sił lub funduszy, tudzież zapału, gdyż niestety owa lokalizacja polega tylko na możliwości użycia opcji, która w rezultacie daje napisy na screenie. I tu niestety czułem się trochę, jak w naszym rodzimym kinie. Z głośników dobiega oryginalny tekst w języku bądź co bądź zagranicznym, gdyż za taki niewątpliwie uznać można angielski, a pod spodem napisy po naszemu. Jest to w sumie o tyle niedobre rozwiązanie, że ci którzy koncentrować się będą na czytaniu przegapić mogą różne szczegóły które mogą się dziać w tle. Szkoda, bo przykładów na dobrą lokalizację jest na naszym rynku komputerowym wiele, że wymienię choćby „Ace Ventura PL" czy też „Podwójne kłopoty Buda Tuckera", gdzie co jak co, ale lokalizacja zrobiona była w pełni profesjonalnie. Od strony muzycznej też jest OK. Mamy tu charakterystyczny klimat za tworzenie którego jest odpowiedzialna także muzyka. Kiedy nasz bohater robi coś co już za chwilę zaowocuje rozwiązaniem jakiegoś bardziej skomplikowanego problemu muzyka jest bardzo optymistyczna. Kiedy indziej jest zaś groźna I faktycznie zapowiedzi twórców, iż gra przypominać będzie niezły, trzymający w napięciu kryminał sprawdzają się w 100%. Częściowo także dzięki dobrze dobranej warstwie muzycznej. Niestety gra ma także pewne mankamenty. Należy do nich linearna akcja. Nie ma możliwości pogrania inaczej niż wiedzie wyznaczona ścieżka, co jest moim zdaniem pomysłem już nie na czasie. Jednym z minusów takiego typu rozwiązania jest to, że program jest właściwie do jednorazowej zabawy. Mam na myśli to, że kto raz przejdzie „Broken Sword 2" ten już do programu raczej nie wróci. Chyba, że w celu pomocy koledze, który nie radzi sobie z którąś z zagadek. Ten fakt z kolei, jest o tyle smutny, że uderza po kieszeni i każdy kogo gra przyciągnie, będzie miał przed sobą 2–3 tygodnie „pracy" przez niemal 24 godziny na dobę – potem program powędruje na półkę. Mimo to jest on wart wydanych na niego pieniędzy, bo takich perełek jak ta w ciągu roku naprawdę nie ma zbyt dużo. I chciałoby się powiedzieć: szkoda. Ale nie, właściwie to może i dobrze, bo wtedy nie zauważalibyśmy tych naprawdę wartościowych. A wyżej opisywana na pewno do takich należy. I dlatego z czystym sercem mogę ją wam polecić. Tylko za tą spartoloną (troszeczkę) lokalizację urwałbym komuś łeb. W sumie merytorycznie gra jest poprawna, chociaż w kilku momentach jak na mój gust nie przetłumaczono dokładnie wszystkiego, co mówi np. nasz dzielny (jak się okaże) George. No cóż, chyba ciągle nie można mieć wszystkiego, nie? ***Tycjan***

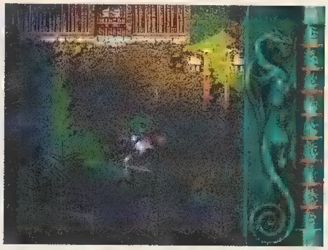


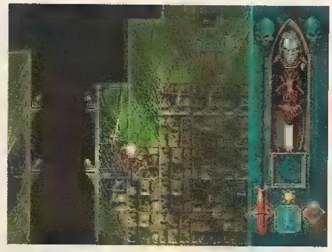
Grafika 88% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 86%

Sequel popularnego i zawodowego „Broken Sword" jest jeszcze lepszy od swego poprzednika.

WERDYKT 89%







Blood Omen: Leg

Młody człowiek o imieniu Kain spokojnie siedział w karczmie. Kończył swój posiłek zapijając go dobrym winem i rozmyślał o białogłowach.



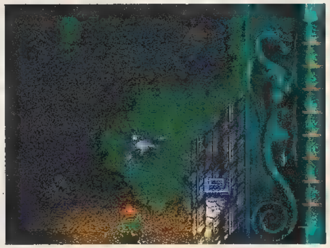


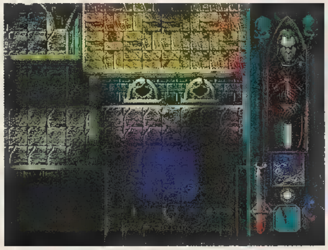
Z zadumy wyrwał go głos karczmarza, który to obwieścił, iż właśnie zamyka swój przybytek i w związku z tym poprosił naszego bohatera o wyjście. Kain zdumiał się mocno, gdyż godzina późna już była, na dworze dzień już szarzał, a słońce udało się na zasłużony odpoczynek. Młodzieniec chcąc zaznać snu zaoferował karczmarzowi złoto w zamian za kąt do spania. Lecz ten słyszeć o tym nie chciał, gdy• czasy niespokojne były. Opuścił zatem mąż nasz waleczny niegościnne owo miejsce i przez miasto bieżał, gdy nagle zza rogu gromada rzezimieszków wypadła i nienawiścią powodowana, pozbawiła go żywota.

Kain ocknął się pełen bólu. Nie było to uczucie fizyczne związane z dolegliwościami przezeń odczuwanymi. Było to raczej skutkiem prawdziwej chęci zemsty, którą pałał. Nie wiedział - w piekle jest czy w niebie i niezbyt dbał o to. Pragnął tylko jednego: dopaść swych morderców. Bez względu na cenę, jaką przyjdzie mu za to zapłacić. Wtedy nagle pojawił się czarnoksiężnik. Zaproponował mu możliwość powrotu na padół ziemski, ale pod postacią wampira. Wiązać się z tym co prawda miały pewne niewygody, takie jak choćby konieczność częstego wgryzania się w szyje ludzi, ale dla Kaina najważniejsza była zemsta. Bez względu na cenę, jaką przyjdzie mu za to zapłacić. A ta miała być dużo wyższa niż kiedykolwiek mógłby przypuszczać...

INFO	
Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Crystal Dynamics**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**149.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Po sukcesie „Diablo" okazało się, że zręcznościówki z elementami RPG, osadzone w realiach świata fantasy, mogą odnieść naprawdę spory sukces. „Blood Omen" kontynuuje dobrą tradycję zapoczątkowaną przez wspomniany produkt. Nie jest może tak oszałamiający jak „Diablo", ale był sporym hitem na konsolkę PSX, a co za tym idzie coś w tym musiało być. Po zabawie i wcieleniu się w rolę Kaina, mogę z pełną odpowiedzialnością powiedzieć, że faktycznie coś w tym jest. Doszło do tego, że mieszkam ostatnio w opuszczonym starym domu na przedmieściach i od czasu do czasu nocami wychodzę z mojej trumny i wgryzam się w szyje pięknych kobiet... Ale wróćmy do gry. Graficznie mamy tu SVGA i 320x240 lub 640x480, co zdecydowanie nie powala na kolana, ale jednocześnie jest w porządku, tzn. bez ekstra uniesień, ale gra się miło. Ekran widzimy w rzucie górno-bocznym. Poziom energii zaznaczono bardzo pomysłowo w postaci probówki wypełnionej czerwoną substancją, czyli krwią. Po każdym uzupełnieniu tej niezbędnej do wampirzej egzystencji cieczy krew spływa z góry ekranu prosto do wskaźnika. Do miłych akcentów należy w grze fakt, iż uzupełnianie energii (czytaj posoki) jest dziecinnie proste i możliwe niemal na każdym kroku. Wystarczy tylko kilkoma celnymi





acy of Kain

uderzeniami miecza doprowadzić przeciwnika do stanu kiedy chwieje się jak pijany i nie broni się. Wtedy z rozkoszą wpijamy się w jego bezbronną gardziel i krew z jego żył znajduje się w naszym przełyku. Dzięki temu, przynajmniej teoretycznie, można dużo dalej dojść. Ale niekoniecznie, bo pewnie z tego powodu gra nie jest za łatwa (co nie znaczy, że jest za trudna). Przeciwnicy atakują gromadami, nie wszystkich da się zniszczyć za pomocą miecza, a co za tym idzie, nie da się wysączyć krwi każdego z nich. Poza tym przewija się tu cała gama postaci i w zaufaniu mogę Wam powiedzieć, że nie wszystkie z nich są ludźmi. Muzyka jest niezła i sugestywna, choć niestety dalej nie tworzy takiego klimatu jaki znamy z „Diablo". Niemniej jednak dobrze łączy się z tym co dzieje się na ekranie i pomaga w graniu.

Sama fabuła rozwija się stopniowo i dość szybko okazuje się, że misja, jaką mamy do wypełnienia, nie sprowadza się tylko i wyłącznie do ścigania ludków, którzy wyglądają podobnie do morderców Kaina, ale przed naszym wampirkiem stoi o wiele poważniejsze zadanie w postaci ocalenia świata i swojej duszy. Przy okazji również zgładzenia tych, którzy stali za brutalnym morderstwem naszego biednego bohatera, gdy był jeszcze człowiekiem. Bo przecież nie uwierzyliście chyba, że gromada rzezimieszków przypadkiem zaczaiła się na naszego młodzieńca?

Programik otrzymał dobrze przetłumaczoną na język polski instrukcję, która w wyczerpujący sposób opisuje wszystko, co napotkamy w czasie zabawy. Dodatkowo jest częś cią gry, gdyż zawiera wiele motywów, które zauważyć możemy także na ekranie monitora. Kolejną z atrakcji jest 25 minut animacji 3D, które są ładne, płynne i potrzebne. Uzyskane tą drogą informacje okazują się często być niezbędne do dalszej gry. Stąd jeśli zdarzy Wam się kiedyś utknąć gdzieś bez wyjścia, proponowałbym obejrzeć jeszcze raz animsy, które ukazywały się ostatnio. Ale, to tak na marginesie. Jak to w świecie fantasy bywa, nasz gieroj dysponuje różnego rodzaju zaklęciami, takim jak np. to powodujące obdarcie wybranego przeciwnika ze skóry. Czary są nieobce również naszym przeciwnikom, dlatego też należy się mieć na baczności i starać, aby nasz bohater uczył się magii, bo w dalszej części gry okazuje się często, że bez niej nie sposób pozbyć się znacznej części przeciwników. Miłą opcją jest możliwość zmieniania naszego bohatera w różne ciekawe formy, jak np. wilk, nietoperz czy też mgła. Dzięki temu można dostać się tam, gdzie, jako zwykły wampir, nie sposób byłoby dojść. Z tego powodu lokalizacje wydawałoby się dogłębnie już zbadane, okazują się mieć nowy wymiar. A co za tym idzie kryją nowe przedmioty czy tajne przejścia do innych miejsc uprzednio niedostępnych. Gra nie należy do tych najbardziej krwawych, gdyż na terenie Unii Europejskiej dopuszcza się jej sprzedaż młodzieży od 15 lat wzwyż, co nie znaczy oczywiście, że wampir odżywiający krwią nie jest groźny. Pewnie, że zawarto tu pewien ładunek brutalności, ale za to przesłanie programu jest szlachetne (walka o uwolnienie świata od zła oraz o spokój duszy bohatera) w przeciwieństwie do wielu innych, które gloryfikują bezsensowną przemoc. A że przeciwników jest 170 rodzajów, miło niszczy się ich w imię tego co dobre. Głos bohatera jest odpowiednio dobrany i przyjemny - w sam raz taki, jaki powinien mieć bohater pozytywny. Niektórzy z was żałować będą trochę, że nie spolszczono samej gry, ale cóż - nie można mieć wszystkiego naraz. Miałem jednak wrażenie, że niektóre z informacji, padających w formie dialogów czy monologów, są istotne. Dlatego kto średnio radzi sobie z językiem angielskim będzie miał kolejny bodziec do jego nauki. Miło jednak, że ktoś zajmuje się przenoszeniem dobrych tytułów z PSX na PC. Jeszcze lepiej, że ktoś zajmuje się ich dystrybucją w Polsce. Byle tak dalej! ***Tycjan***



Grafika 72% Grywalność 75%
Oryginalność 72% Dźwięk 75%

Jak się okazuje, wampiry nie muszą być potworami bez uczuć. Kolejna dobra zręcznościówka z elementami RPG.

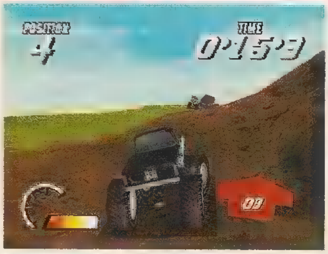
WERDYKT 76%

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & L.E.M.:

AMI-COMM
Gdańsk, ul. Kartuska 245
tel. 058-32 10 44 w.8
ARTICA
Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6
tel. 058-47 02 62
AVAX
ul. Angorska 15A
Tel. 022-617 14 78
„PLAY"
W-wa D.H. „Jupiter"
ul. Towarowa
tel. 022-35-42-65
MARMET
Zabrze, ul. Wolności 262
tel. 032-171 56 11 w.460;
032-175 39 72
MIRAGE
W-wa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 022-671 15 55; 616 15 51
WALDI
Wrocław, ul. Klaczki 4/1
tel. 071-325 24 58
USER
Kraków, Przemysłowa 12
tel. 012-66 85 00;
56 46 66; 56 50 53

SKLEPY FIRMOWE:

AGNUS
W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM
Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA
Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
BILANG
Szczecin, Pl. Rodła 8
CATOM
40-092 Katowice,
ul. Mickiewicza 4
COMAT
W-wa, Dw. Centralny, paw. 12
CMR Digital
W-wa, Al. Jerozolimskie 2
DYNAMIC
41-200 Sosnowiec,
ul Modrzejowskiej 16
MIKRO-FAN
Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA"
44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES
Kalisz, ul. Śródmiejska 26
SKLEPY EMPIK
„WALDI"
Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57
Dom Handlowy **„FENIKS"**
IV p. Wrocław
Dom Handlowy **„PODWALE"**
I p. Wrocław
XYZ
Lublin, ul. Okopowa 6







Monster Trucks

Tytuł wydawał się być dziwnie znajomym, do tego stopnia, że pomyślałem, iż Naczalstwo się cósik pomyliło. Potem zerknąłem na producenta i moje objawy się rozwiały...

Idąc do domu myślałem: „Czymże mogą się różnić kolejne wyścigi Wielkich Wozów od setki bez mała innych?" Po przyjściu, odrobieniu lekcji (tak, tak!) i zapuszczeniu tego... cudeńka okazało się, w jak wielkim byłem błędzie. Witają nas dwie wersje: normalna (320x200) — na pozór bardziej dynamiczna, żywa, etc. i eSVałGieovA. Ta druga na początku sprawiała wrażenie niezbyt ruchliwej — znacie to uczucie, kiedy niby wszystko jest płynne itd., ale jak się rusza, to nie wgniata w fotel? Ja je znam, np. po porównaniu „Tunnelu B1" PSXowego z PeCetowym. Ale po kilku sekundach gra się rozpędza i jest naprawdę porywająca.

Co Nowego?

Nowe jest to, że nareszcie mamy skakanie nad ustawionymi na ziemi samochodami. Podczas gdy my skaczemy, nasz konkurent robi to samo i wygrywa ten, który zniszczy (YeZ!) więcej. Czadowe, ale nie to jest najlepsze. Najlepsza jest klasyka — wyścigi (Time Trial, Endurance, Laps, Championship, Practice — jest w czym wybierać). Mamy dziewięć wozów do wyboru i te, których nie wybierzemy, ścigają się z nami, kierowane przez komputer na kilkunastu trasach. Kopie,

INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**[illegible]**
Data wydania:	**Już [illegible]**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, [illegible] RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS**

mimo iż inteligencja komputera nie stoi na jakimś arcygłęboko–niebieskim (skojarzenie z Deep Blue, jakby ktoś...) poziomie. I to chyba tyle z nowych rzeczy – poza, może, ciekawym (?) rozwiązaniem gry multiplayer. Mianowicie jest to championship, w którym po naszej jeździe, ściga się (na tym samym kompie!) nasz kolega/koleżanka (100*YeZ!). Sprawa całkiem dobra, o ile nie chcieliśmy się zmierzyć z kimś „oko w oko". Wtedy, no cóż... trzeba jeszcze poczekać.

Oprawa

Stoi na poziomie takim, jak inne gry z tego cyklu. Muszę ze zdziwieniem przyznać, że gra jest lepsza w wersji... VGA. Nie, żebym miał za wolny sprzęt czy za mało RAM'u, ale gra jest dużo... dynamiczniejsza. Piksele się ruszają, ekran szybko przesuwa, słowem — miodzio. W SVGA niby jest to samo, ale jakby wolniejsze (no, bo na co przesuwać widok, skoro wszystko mieści się na ekranie?). Gra ma zaimplementowane cieniowanie Gourarda, obsługuje (poprzez Direct3d) wszystkie częściej spotykane akceleratory 3D. I to by było tyle o grafice, może poza tym, że widzieć można ze środka samochody (czadowe, tak dynamiczne i „realne", że się pochylałem na siedzeniu), z helikoptera za nami i z kilku odległości za samochodem. Teraz popiskiwania, czyli dźwięk. Muzyczka jest techno–rave'owa, co doskonale oddaje klimat szybkiej jazdy, morderczych emocji i takich tam. Przy pisaniu tego tekstu mam ją odpaloną, bo jest zapisana w formacie CD–Audio. Odgłosy samochodów i „lektora" (tego kolegę od „Tri... Tu... Łan... Goł! i innych...) są na jak najbardziej standardowym poziomie.



[illegible] Informacje

Samochody występujące w grze są wymyślone. Jest np. autobus na big–wheelach, garbus... szkoda że nie ma lokomotywy :–]. Muszę przyznać, że po zagraniu w tę grę kilka razy nabrałem ochoty na taki samochodzik, więc jeśli ktoś z Was naprawdę ma, lub chce go zmontować, to proszę o kontakt.

Czego [illegible]

Czyli „to, co tygrysy lubią najbardziej". Zgadniecie, o co chodzi? Otóż, o WYMAGANIA SPRZĘTOWE. Gra zadowala się Pentiumem 90 (pewnie na 75 też pójdzie, ale producent tak podał), kartą VGA i Windoze95 (jak tu go inaczej nazwać?). Zapewne mało z Was ma taki sprzęt, więc tym lepiej (taki skrót myślowy – zakładam, że macie lepszy) dla przyjemności z grania. A ta jest wielka. 16 MB RAM'u powinno programowi styknąć, chociaż z tymi... no!... G95 to nigdy nie wiadomo...

Podsumowując

Giera jest zdecydowanie najlepsza z tych występujących na rynku. Jeśli lubisz wielkie wozy, a nawet jeśli nie, to graj — nie powinieneś się zawieść! Swoją drogą, tak się w nią zagrałem, że nie wiem, czy zaliczę jutro klasówkę z chemii. Ale, co mi tam, po zakończeniu pisania wracam do „Monster Trucks". Aha — informacja dla posiadaczy GRAViSA — mam informację dotyczącą pracy z DirectX'em. Nie sprzedawajcie swoich kart, tylko piszcie do mnie (pod adres Gier Komputerowych - podajcie e-maile, żebym mógł odpisać).

CeFeK

Grafika 82% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Nie zawiera jakichś rażących wad, natomiast sporo zalet i dużą grywalność. Nie powinieneś się zawieść

WERDYKT 80%

Last Rites

Krew leje się strumieniami, zombie całymi stadami pędzą w twoim kierunku. Ze zdekapitowanych ciał ożywieńców wypełzają tłuste robale, które trafione, wydzielają równie imponujące potoki posoki, jak te, które przed chwilą opuściły ich żywicieli.

Nie ma nic przyjemniejszego niż wpaść w chmarę umarlaków, dzierżąc miotacz płomieni i obserwować przegniłe ciała tryskające krwią i śluzem. Kiedy już wszyscy leżą wymieniamy „flamera" na berettę i mordujemy glisty pełzające po podłodze. Jeżeli już nikt się nie rusza, to w poczuciu dobrze spełnionego obywatelskiego obowiązku przechodzimy do następnego pomieszczenia. Innymi słowy najbardziej prymitywna rozrywka, jakiej gry komputerowe mogą dostarczyć. Mimo powolnej animacji, monotonności i braku potrzeby myślenia Last Rites jest cholernie wciągająca! Nie potrafię tego logicznie wytłumaczyć, ale nie można oderwać się od komputera. Na pudełku twarz zombie, dziwnie znajoma, nauczyciel od historii? Nie, niemożliwe... chociaż może... zresztą nieważne. Wkładam płytkę do czytnika i... nic się nie dzieje! Zaraz, zaraz DOS?!? A niech mnie, to takie gry jeszcze robią? Super! Zanosi się na całkiem płynną animację i brak zastojów na doładowywanie danych. Program instalacyjny prezentuje się wybitnie średnio, hmmm... może przyłożyli się do reszty? Zobaczymy!

Fabuła jest banalna - miasto zostało opanowane przez „niemartwych"; ocalała jedynie grupka uzbrojonych po zęby twardzieli, którzy postanowili stawić czoło tysiąc razy liczniejszej armii szkieletów, zombie'ch i tego typu zgniłków, innymi słowy, to co zwykle. No cóż, zacznę chyba od dobrych wiadomości kierując się mottem „najpierw przyjemność, potem obowiązek". Zamieszczono całkiem duży arsenał: „mniotacz" ognia, uzi, broń plazmowa, strzelba, łącznie 8 rodzajów broni. W pierwszej kolejności wspomnę o czymś, co baaaardzo podnosi grywalność - nie jesteś już samotny, ponieważ za Tobą biega czterech osiłków! Ma to swoje wady i zalety — pilnują Ci tyłów i jednocześnie lubią stawać na linii ognia. Oprawa dźwiękowa jest najmocniejszą stroną gry - świetna muzyka, odgłosy strzałów, eksplozje, jęki, krzyki i chichoty - wszystko to wprowadza gracza w taki nastrój, że jeszcze dwie godziny po wyjściu z gry boi się zgasić światło (nie daj Boże, żebym na dodatek mieszkał koło cmentarza!). Nie darowałbym sobie, gdybym nie wspomniał o coolowych obrazkach, pokazujących się między etapami, komu jak komu, ale mnie tak bardzo







przypadły do gustu, że teraz jeden z nich stanowi tapetę w moich windowsach. Mimo wielu niedociągnięć, grafika ma swoje zalety — ładne efekty świetlne, engine 3D zbliżony do tego z (wiem, że to głupio zabrzmi) Quake'a. Być może, to, co właśnie napisałem, stworzyło obraz gry mogącej konkurować z „Bloodem"; teraz sprowadzę was na ziemię, bo ilość wad jest co najmniej zbliżona do ilości jej zalet. Po pierwsze, autorów gry stać było jedynie na stworzenie 11 etapów, jak dla mnie to mało, za mało. Każdy poziom jest bardzo rozległy, ale także pieruńsko nudny - każda ściana pokryta jest tymi samymi teksturami, a my, żeby było śmieszniej, nie mamy żadnej mapy. Sprawia to, że często traci się orientację i przejście levelu zajmuje nam kilka godzin, przy czym tylko około piętnaście minut, to strzelanie do truposzy, a resztę czasu zajmuje nam odnajdywanie miejsc, których jeszcze nie odwiedziliśmy. Naprawdę dawno nie widziałem tak skopanych algorytmów graficznych. Gra działa w niskiej rozdzielczości, a na dodatek jest ograniczona z góry i dołu czarnymi pasami, przy włączeniu wszystkich detali na maxa na P100 po prostu nie da się grać! Bez żadnych detali nawet P90 przełknie te wszystkie obliczenia, ale gra będzie wyglądać tak, jakby główny bohater był zezowatym krótkowidzem. Rzeczą, która najbardziej mnie dziwi, jest to, że WYMAGA ona 16 MB RAM - naprawdę nie mam zielonego pojęcia do czego. Kolejna rzecz, która bardzo mnie denerwuje jest sterowanie naszym herosem - do wyboru mamy sterowanie myszką lub klawiaturą, ale czułość gryzonia jest na takim poziomie, że aby wykonać obrót o 180 stopni trzeba się nieźle namachać. „Last Rites" należy do średnich strzelanek. Na pewno moja ocena byłaby pozytywniejsza, gdyby nie karygodne błędy, które odbierają przyjemność z grania. Mimo to - jeśli jesteś fanem zombich, powinieneś zagrać w tę grę, bo przemierzając ulice nawiedzonego miasta poczujesz się, jak jeden z bohaterów „Nocy żywych trupów".

Kayackash

Info

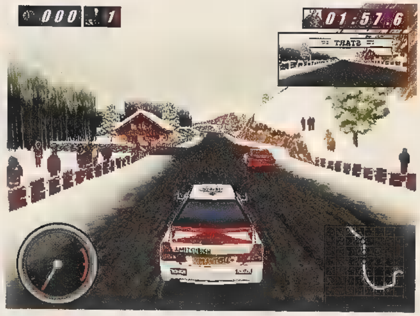
Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Ocean**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	[illegible]
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 VGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM, [illegible]**

Grafika 50% Grywalność 85%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

„Last Rites" niczym w zasadzie nie imponuje, jest w niej kilka niewybaczalnych błędów, mimo to ma w sobie „to coś"...

WERDYKT 70%





Od czasów wydania „Screamer 2" komputerowi kierowcy nie mieli za bardzo na czym zawiesić oka. Większość produktów prezentowała poziom raczej średni i stanowiła najczęściej kolejne klony „Micro Machines". Okazało się jednak, że była to tylko cisza przed burzą...

International Rall

Firma Europress już od dawna „udziela" się w wyścigach, jednak prawdziwym sukcesem był „Q RAC Rally Championship", który to symulator Rajdu Wielkiej Brytanii dokładnie rok temu (GK 11/96), skopał wszystkich rajdowców z (w) siedzenia. Fotorealistyczna grafika, dokładne odwzorowanie tras (licencja RAC) oraz wszechobecny realizm i grywalność od razu umieściły go w czołówce moich ulubionych wyścigów. Jakiś czas temu pojawił się też „The X-Miles Add-On", czyli 10 nowych tras. Bardziej wnikliwi czytelnicy z pewnością pamiętają, jak przy okazji recenzji tego dodatku narzekałem na brak nowych samochodów. I tu stał się cud, bo nagle i z wielkim hukiem wpadł mi w łapki kolejny „Rally", tym razem z „International" w tytule.

Po krótkiej instalacji (Win '95) ukazuje się nam dość ostry i dynamiczny klip z samochodami w roli głównej – jest na co popatrzeć. Po tym zgrabnym interku lądujemy w gąszczu opcji, które pozwalają nam wybrać sposób, w jaki chcemy się ścigać. I tu uwidacznia się pierwsza zasadnicza zmiana profilu gry. Tym razem Europress jasno rozgraniczył wyścigi dla wszystkich preferujących rozrywkową jazdę (Championship, Time Trial i Arcade) oraz dla tych którzy są zagorzałymi zwolennikami realizmu (Simulation). Tak więc wybierając którąś z pierwszych trzech opcji decydujemy się kolejno na: rozgrywki ligowe, gdzie jedynym naszym zmartwieniem będzie utrzymanie się na czele tabeli i odpowiednie uzupełnianie ubywającego w czasie wyścigu paliwa (i to bynajmniej nie razem z ciasteczkami, kawą i zegarkiem na stacji Statoil). Do przejechania są 4 pakiety różnorodnych tras. Po zakończeniu każdego z nich możemy obejrzeć ładny klip, wysłuchać fanfarów, wylać szampana i ruszać na kolejny, tym razem dłuższy o dwie trasy etap. Natomiast „Time Trial" to zwykły trening, który pozwala nam zapoznać się z grubsza z samochodem i kolejnymi torami. Jest tu też opcja ghost-mode, która uaktywnia pojazd-duszek, czyli zapamiętane na dysku wcielenie z naszego poprzedniego przejazdu. I wreszcie tryb Arcade, który pozwala ruszyć wraz z innymi samochodami w wyścigu na czas. Po tej krótkiej rozgrzewce (chociaż zapewniam, że zaliczenie wszystkich opcji zajmie minimum tydzień) zaprawieni w bojach kierowcy mogą wreszcie porwać się na najbardziej rozbudowaną opcję „International Rally Championship", czyli „Simulation". Jej wybranie przenosi nas do międzynarodowego wyścigu (30 odcinków, każdy w innym kraju) o tytuł mistrza. Zabawa oczywiście w pełni przypomina rasowy rajd. Jest więc możliwość zajrzenia do warsztatu, celem dokonania zmian w ustawieniu zawieszenia, hamulców czy przełożenia skrzyni biegów. Trzeba też

INFO

Wydawca:	Europress
Producent:	Magnetic Fields
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



zabezpieczyć się w ogumienie (hmmm...?) odpowiednie do warunków panujących na drodze. Również po każdym z etapów otrzymamy określoną ilość czasu na dokonanie niezbędnych napraw – w czasie jazdy każdemu może przytrafić się skoszenie kilku sosenek czy małe dachowanie, a wiadomo, samochód nie czołg... i prowadzony ręką laika, już po kilku wyścigach odjedzie na lawecie z napisem „City Złom". A propos pojazdów – i tu również jest w czym wybierać. Ze znanej nam „starej gwardii" pozostały Skoda Felicia, VW Golf 16v GTi, Renault Megane, Proton Wira, Subaru Impreza oraz Ford Escort (tym razem w wersji WRC). Do tego doszły Mitsubishi Lancer Evolution, Toyota Corolla (prawdziwy potwór) oraz Nissan Almera GTi. Wszystkie dostępne w wersji z automatyczną oraz ręczną skrzynią biegów.

Mnogość opcji jest tu porażająca. Jednak dopiero tryb „Custom" pozwala graczom na edytowanie dosłownie wszystkiego. Od dowolnego poziomu trudności i realizmu, poprzez rozgrzebanie ustawień samochodu i pogody, aż po tworzenie własnych tras (rodzaj nawierzchni, zagęszczenie zakrętów, hopków i innych takich). To właśnie w pełnej konfigurowalności drzemie prawdziwa siła „IRC" – ilość kombinacji jest praktycznie nieograniczona, więc na pewno nie będziesz musiał odłożyć gry na półkę, gdy zaliczysz już wszystkie przygotowane przez autorów przejazdy.

Graficznie „IRC" stoi na wysokim poziomie. Co prawda brak tu fajerwerków z wodotryskiem, pokroju konkurencyjnych „Screamerów", jednak, jak wiadomo Europress stawia na realizm, więc puszczenie trasy przez egipskie targowisko owoców (vide „Screamer 2") jest tu niedopuszczalne. Mimo wszystko na monotonię nie można narzekać. Od czasów zeszłorocznego „Rally" do jednostajnej ściany lasu, którą tam oglądaliśmy, doszły miasteczka, przydrożne domki, zalesione i zabudowane pagórki – jednym słowem wszystko to, co jadąc można obejrzeć przez szybę samochodu. Przy drodze wiwatuje publika, na trasie w Brazylii wyglądają różnego rodzaju drzewiaste niespodzianki, w Anglii stoją sobie krówki (miejmy nadzieję, że nie wściekłe), zaś obok, co jakiś czas, płynie strumyk czy wodospad. Mamy cztery scenerie – europejską, dżunglowatą, pustynną i zimową, ale ogrom wariacji wynikających chociażby ze zmiennych warunków pogodowych (deszcz, śnieg, mgła) oraz oświetleniowych (dzień, noc) sprawia, że różnice się zacierają. Samochody wykonane są bardzo szczegółowo, ze wszystkimi potrzebnymi naklejkami reklamowymi. Spod dartych opon wydobywają się kłęby dymu, na piachu pył sypie się spod kół, a rozpędzając się na trawie rozrzucamy po okolicy kwiatki, bratki i inne stokrotki. Znakomicie wykorzystano też dostępny w DirectX 5 efekt zmiany palety barw, chociażby przy światłach stopu (które nareszcie naprawdę się świecą) czy jazdy nocnej (ach te snopy reflektorów) i zrobienia burzy piaskowej (chwilami nie widać dosłownie nic – to po prostu trzeba samemu przeżyć). Całkiem inna para kaloszy to wszelkie efekty pogodowe, zrobione równie znakomicie. Cieszy też przywiązanie do drobiazgów – na błotnistą trasę ruszamy wypieszczonym i lśniącym autkiem, a kończymy nadającym się jedynie do wyprania, jakimś wiodącym proszkiem. Ogólnie więc oprawę graficzną należy ocenić wysoko, zaś panom z Europress chwała za realizm, który na szczęście nie jest monotonny. Szkoda jedynie, że zrezygnowano z widoku zza kokpitu, z kierownicą, kontrolkami i wycieraczkami na szybie. Tak samo zresztą, jak intencje twórców muzyki. Poza dwoma fajnymi kawałkami na płycie znajdują się utwory zrobione w lekko technowej konwencji umpa-umpa, które jednak w efekcie podchodzą bardziej pod disco-polo (brakuje tylko „dziewczyno niedobraaaa, czemu żeś mi odesłaaaaa, lalalalalaaa"). Ale nic to, skoro i tak prawdziwi kierowcy wyłączają muzykę, zostawiając jedynie ryk silnika i pisk opon oraz wrzaski pilota. A te są już całkowicie w porządku.

Co do wymagań sprzętowych „IRC", to P100 jako absolutne minimum do odpalenia, jednak na takim rzęchu (którego jestem szczęśliwym posiadaczem) dynamiczna zabawa odbywa się jedynie w najniższej rozdzielczości. Co innego na P200 dopalonym kartą Monster (z takiej konfiguracji pochodzą screeny). Tu gierka po prostu „rzondzi". Właśnie oglądałem replay mojego ostatniego przejazdu, kiedy wszedł znajomy i powiedział – „o jaka fajna wstawka". To chyba wystarczy za komentarz.

Czy „IRC" nie ma żadnych wad? Pomijając kilka wspomnianych potknięć (lub takich ciekawostek, że

y Championship







w barwach polskich jeżdżą według tabel ligowych tacy rodacy jak Marcus Armstrong czy Barry Marlow), gierka jest naprawdę znakomita i bez wad. Dyskusyjny jest tu tylko poziom trudności, gdyż późniejsze trasy stają się naprawdę wymagające.

Duża ilość znakomicie przygotowanych tras, 9 wyścigowych samochodów, duży realizm oraz (a może przede wszystkim) pełna konfigurowalność, sprawiają iż w najnowszym produkcie Europress każdy gracz znajdzie coś dla siebie. Od poziomu „Arcade", gdzie po czołówce ze ścianą i kilku koziołkach, przewyższających wyczyny Bruce Willisa we wszystkich „Szklanych Pułapkach", nasz pojazd jak gdyby nigdy nic ląduje z prędkością 157 km/h z powrotem na trasie, aż po perfekcyjny profesjonalizm, gdzie liczy się każda sekunda. Jest jeszcze tryb sieciowy (8 graczy) bądź też split screen dla dwóch graczy.

Dla mnie, wyścig o samochodówkę roku jest już rozstrzygnięty. „IRC" zrywa kask razem ze skarpetkami. „Screamer Rally" oraz „Test Drive 4" będą musiały być naprawdę świetne, aby go przebić. Już dawno nie było tak znakomitego i wszechstronnego racera. „Rally" znowu rządzi.

Piotres

Grafika 85% Grywalność 83%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

W trybie Arcade jest grywalny, a jako symulator nie ma sobie równych.

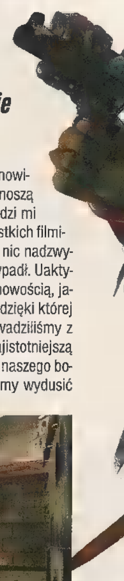
WERDYKT **89%**





Dark

Przyznam się szczerze, że naprawdę rzadko zdarza mi się spotkać grę, która przyciągnęłaby moją uwagę na dłużej niż jeden dzień. Jeszcze rzadziej trafia się taka, która chodzi prawie doskonale na sprzęcie stanowiącym dla niej „maksymalne minimum". A już na pewno do takich gier nie należą przygodówki.



Jestem pewien, że wszyscy pamiętacie „Alone in the dark". Człapaliśmy w niej kupą wektorów, która zamiast człowieka mogłaby z powodzeniem imitować bengalskiego świstaka bagiennego czy cokolwiek innego. Przyznaję, że wtedy bardzo ważną rolę odgrywała wyobraźnia i nawet jeden piksel można było nazwać olbrzymim smokiem i nie mieć co do tego żadnych wątpliwości. Wracając do tematu, po „AITD" powstała „Ecstatica", która również nie przeszła bez echa. We wszystkie te gry posuwałem z większym lub mniejszym powodzeniem i naprawdę miałem z tego cholernie dużo radochy. Ostatnio męczyłem jeszcze „Ecstaticę II", ale po kilku chwilach stwierdziłem, że mam już dość tych krągłości. Zdaje mi się, że nawet tego samego dnia dopadłem „Dark Earth" (nie mylić z „Dark Colony", „Dark Reign" czy „Conquest Earth") i już po kilku chwilach wiedziałem, że zarwę parę następnych nocy...

W ramach wprowadzenia ukazuje się nam KOLEJNA apokaliptyczna wizja końca naszej cywilizacji, po którym garstka niedobitków po długiej podróży odnajduje swoją „ziemię obiecaną". Jak widzicie, wprowadzenie nie należy do oryginalniejszych, nie myślcie sobie jednak, że cała fabuła będzie tak oklepana. Od tego momentu zaczyna się robić naprawdę ciekawie. Już na początku staje się coś, co zupełnie zbija nas z tropu, nasz bohater zostaje mianowicie tak oszpecony, że jego dobry kumpel chce go przerobić na baleron; dla ułatwienia powiem, że nie trafią do niego żadne argumenty, prócz dobrze ulokowanego puncha. Nie będę Wam psuł zabawy i nic już więcej nie powiem o fabule. Warto zwrócić uwagę na intro oraz animowane przerywniki, których w „Dark Earth" jest niemało. Są one bardzo ładnie wykonane, szalenie dynamiczne i bardzo zwiększają jego miodność.

Grafika we właściwej grze stoi również na wysokim poziomie i jak już mówiłem, nie ma żadnych większych skoków. Wszystkie postacie (jak również ich cienie) poruszają się płynnie, otoczenie również prezentuje się bardzo okazale. Oprawa dźwiękowa doskonale spełnia swoje zadanie, mianowicie nie zwraca się na nią uwagi, a podnosi nastrój gry. Dialogi to ponad pięć godzin harówy jakichś biedaków podkładających głosy pod bohaterów gry. Lektorzy powinni zostać obsypani złotem, ponieważ wykonali kawał naprawdę doskonałej roboty. Walka mogłaby być troszeczkę dynamiczniejsza, ale i tak jestem pod wrażeniem wszystkich ciosów jakie zarówno nasz bohater, jak i jego oponenci mogą wyprowadzać. Autorzy zadbali także o szeroki wachlarz śmiercionośnych zabaweczek – od sztyletów po rewolwery i miotacze ognia.

INFO

Wydawca:	**MicroProse**
Producent:	**Kalisto**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium75 SVGA, [illegible]MB RAM, 2xCD-ROM, SB\GUS**

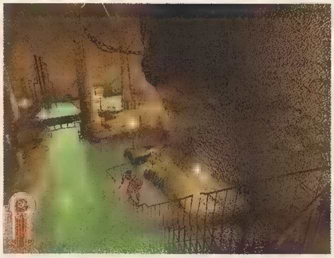
W „Dark Earth" wprowadzono parę nowinek, które bardzo ułatwią nam grę i podnoszą jej ogólną ocenę. Pierwszą, jaka przychodzi mi do głowy, jest możliwość obejrzenia wszystkich filmików, jakie udało nam się osiągnąć. Niby nic nadzwyczajnego, ale nikt inny na to jeszcze nie wpadł. Uaktywnia się ją przez wciśnięcie F6. Kolejną nowością, jaką serwuje nam „Dark Earth", jest opcja dzięki której możemy przejrzeć dialogi, jakie przeprowadziliśmy z napotkanymi przez siebie postaciami. Najistotniejszą nowością jest możliwość zmiany nastroju naszego bohatera na agresywny. Dzięki temu możemy wydusić













Earth



niezbędne informacje (zaprezentować kły) od niechętnych do współpracy osobników lub skuteczniej przeszukać pomieszczenie (od czasu do czasu coś niszcząc). Z drugiej strony możemy zniechęcić do siebie przyjaciół oraz okazjonalnie dostać po pysku. Scenariusz nie jest linearny do tego stopnia, że możemy ją zakończyć nie wykorzystując połowy dostępnych przedmiotów. Jest niewątpliwie olbrzymim atutem tej gry. Być może jest to tylko moje odczucie, ale wydaje mi się, że „Dark Earth" mogłaby być dłuższa, bo skończyć ją można w niecały tydzień (wliczając przerwy na sen, jedzenie i hehehehe... khm! khm! naukę). Jest pewna rzecz, która z jednej strony denerwuje, z drugiej natomiast podnosi realizm gry i nie wiem czy kwalifikować to jako wadę, czy zaletę. Chodzi mi o przeszukiwanie na przykład kupy śmieci – sprawdzając jedno miejsce nie doszukujemy się niczego, w innym natomiast znajdujemy interesujący nas przedmiot. Niby jest to bardzo denerwujące, bo trzeba wszystko obchodzić dookoła, aby być pewnym, że niczego nie ominęliśmy. Patrząc natomiast z innej perspektywy, kiedy przeszukujemy górę koksu (to tylko przykład, tak naprawdę wcale mnie nie bawi grzebanie w kupie odgazowanego węgla), nie poznajemy całej jej zawartości podnosząc jeden kamyczek.

Tak postacie, jak i przedmioty zbudowane są z teksturowanych polygonów, przez co prezentują się wspaniale, mimo że jak już wspomniałem wymagania sprzętowe stawiane nam przez grę nie są zbyt wygórowane. Niestety, nie można zrobić omletu nie rozbijając kilku jajek. Nie dodano skalowania tekstur (MIP scale), przez co nasz bohater wygląda bardzo obleśnie, kiedy stoi „w głębi ekranu" lub się wolno porusza. Bardziej wrażliwych może to przyprawić o epilepsję, ale jest to niezła perspektywa dla posiadaczy akceleratorów 3D wyposażonych w funkcję MIP–mapping (rozmywanie tekstur), takich jak 3Dfx czy ViRGE. Ci już mogą zacząć przeczesywać Internet. Programiści, zatrudnieni specjalnie w tym celu, nie powinni mieć problemów z wygenerowaniem odpowiednich patchy, które poprawią jakość gry na maszynach wyposażonych w wyżej wymienione procesory graficzne.

Chyba przyszedł czas, aby napisać parę porad-których-i-tak-nikt-nie-czyta.

– Niektóre postacie nie będą chętne do współpracy z Wami, jeśli nie poprowadzicie pertraktacji w odpowiedni sposób (np. atakując ich lub przystępując do negocjacji z pianą na pysku).

– Zaraz obok paska pokazującego stan Twej energii znajduje się inny, odpowiadający za poziom, w jakim





nasz heros przekształcił się w stwora ciemności. Aby zmniejszyć poziom naszej degradacji należy napić się wody w grocie. Ma to niestety skutek uboczny, mianowicie z każdym łykiem spada Twoja energia życiowa.

– Pomocny przy odszukiwaniu przedmiotów na planszy jest klawisz F10 – ustawienia ekranu. Po przestawieniu jasności na maksimum oczom naszym ukazują się wszystkie przedmioty aktualnie „do wzięcia".

– Zapisać stan gry można tylko przy symbolach Boga Słońca – Rahalu (trzy kreski z kółkiem na górze). Moim skromnym zdaniem „Dark Earth" jest w tej chwili najlepszą grą swojego gatunku.

– Jeżeli „przypadkowo" zabiłeś kogoś, kto wydawał Ci się niezbędny do ukończenia gry to... graj dalej, scenariusz przewiduje nawet najbardziej kretyńskie rzeczy.

Prawdę mówiąc nie wiedziałem o istnieniu tej gry do chwili, w której została mi ona wręczona przez Rednacza. Szychol mówił, że jest podobna do „Ecstatica 2", lecz z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że jest od niej prawie pod każdym względem lepsza. Gorąco polecam ją wszystkim miłośnikom przygodówek, którzy na pewno się na niej nie zawiodą. ***Kayackash***

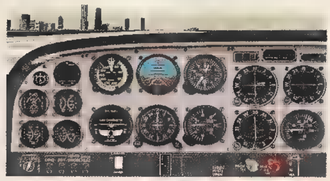
Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 86% Dźwięk 85%

To kawał doskonałej roboty. Jestem przekonany, że mimo żadnej kampanii reklamowej odniesie duży sukces, na który w pełni zasługuje.

WERDYKT **87%**

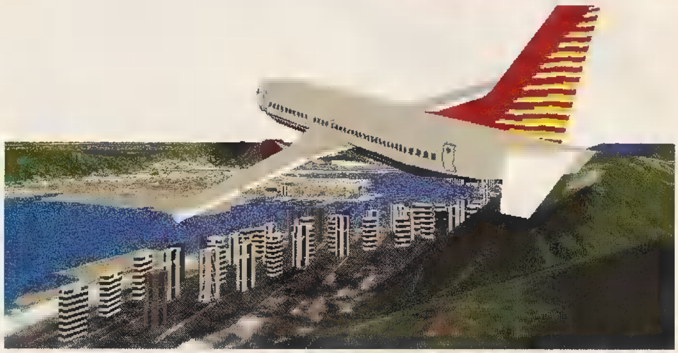
Microsoft Flight

Ciekawe... byłem pewien, że nie ma takiej rzeczy, której MicroSopht by nie spie... er... zepsuł. I tu się myliłem. Microsoft Flight Simulator 98 zaskoczył mnie swoją doskonałością i szczegółowością...



INFO	
Wydawca:	Microsoft
Producent:	Microsoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95	

Terenem akcji (jeśli można tak powiedzieć) jest jedno z trzech tysięcy (!) lotnisk, rozrzuconych po całym świecie. Mamy też kilkadziesiąt zdigitalizowanych satelitarnych zdjęć miast, którymi pokryto tereny przy większych lotniskach. I tu miłe spostrzeżenie: mało-miękki zadbał o mniejsze kraje i wśród wszystkich terenów umieścił także... Okęcie. Jest to, niestety, jedyny teren wzięty z naszego kraju, ale cieplutko się przy serduszku robi, gdy się przelatuje nad swoim domem. Czym możemy latać? Oj, jest tego trochę... Mamy: dwa rodzaje Cessny (deluxe i normalną), Schweisser Sailplane (szybowiec), odrzutowego luksusowego Learjeta, Sopwith Camela, Extra 300s (kolejny z I wojny światowej), Boeinga 737-400 (robiliście tym kiedyś beczkę? Bo ja próbowałem...) i... Uwaga... Helikopter Bell 206B! Co prawda latanie nim niezbyt przypomina latanie tego typu maszynami, ale co tam... Najważniejsze jest, że są nie tylko samoloty (to kiedy wyjdzie FS+TestDrive i Silent Service?).



Grafika and Dźwięk

Nie odstają od ostatnich standardów. Wysoka i niska rozdzielczość. Wszystko w grze jest ślicznie poteksturowane, wyrenderowane i dopracowane. Ziemia wygląda jak ziemia – pola uprawne, ulice w metropoliach, domy, działki, wille... wsjo jest. Niebo niezbyt się różni od tego, które widać za oknem. Przy wyborze opcji „Create New Flight" mamy wybór pogody, wiatru, widzialności... opcji tyle, że połowy z nich nawet się nie wykorzystuje. Tak samo z lotniskami – wszak grając codziennie przez rok po 5 godzin nie przelecisz tego całego świata i nie odwiedzisz nawet połowy lotnisk cywilnych, a poza nimi są jeszcze prywatne i wojskowe! Ogrom tej gry mnie przeraża... Niektóre miasta są zrobione nie tylko poprzez ponakładanie zdjęć satelitarnych na ziemię, ale w dodatku mamy tam wystające budynki, prawdziwe mosty... Polecam latanie w San Francisco i Chicago. A tak swoją drogą: jak ktoś znajdzie Redmond i podleci nadeń, to ma u mnie colę. Ponoć ciekawy widok... Ogólnie rzecz ujmując oprawa graficzna nie obniża wartości programu, ba, znacząco ją podnosi. Dźwięk jest taki, jaki być powinien. Odgłosy pracującego wirnika w helikopterze, turboodrzutowe silniki leara i innych samolotów są na swoim miejscu. Każdy samolot, oczywiście, ma własny zestaw dźwięków, takich jak komunikaty o alarmach (np. overspeed, czy „Engine Failure"), odgłosy uszkodzeń. Bogato udźwiękowiony jest też

Trening,

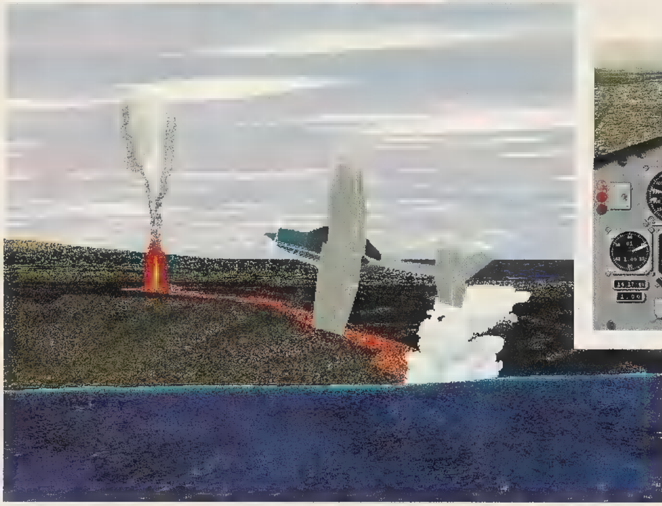
za pomocą którego możemy nauczyć się wszystkiego (teoretycznie). Są misje poświęcone nauce nawigacji, obsłudze samolotu, procedurom startu, lądowania, podchodzenia, zmiany kursu. Przy tym wszystkim towarzyszy nam głos instruktora, który poza dawaniem nam rad, bierze na siebie komunikację radiową z wieżami kontrolnymi. Ach, radzę posłuchać tej wymiany zdań, w których 92,3451% słów to żargon... Jedyne, co mnie zabolało podczas trenowania lotów w tym symulatorze to to, że porady instruktora nie są spisane gdzieś na karteczce wyświetlanej obok, bo gdy raz ucieknie Ci komunikat „Turn left, bearing two-five-five degrees", to potem będą Cię ludzie z wieży (i trener) ponaglać tekstami typu: „Turn on course" czy po prostu „You are on wrong course. Change the bearing!". Nieco frustrujące, nieprawdaż?



Realizm

How, how, how... Nawet nie powinienem o tym temacie pisać. Prawie wszystkie samoloty w grze mają certyfikaty „Tak Zachowuje Się w Rzeczywistości", wydane przez producentów, oblatywaczy i zawodowych pilotów. Ja, jako że jestem od nich na pewno mniej doświadczony, mogę tylko stwierdzić: tak realnego symulatora to „żem w życiu nie widzioł". Taka jest prawda. Wszystko zachowuje się tak (oj, chyba już to pisałem...) jak zachowywać się powinno. Wiadomo – jeżeli jakiś program ludzie z Nekrosoftu piszą od 15 lat (bo tyle właśnie liczy sobie FS98, od pamiętnej „jedynki", w którą grałem na xteku kolegi...), to nie dość, że nie powinien się zawieszać (a spróbujcie nacisnąć kla-

Simulator 98







wisz „Print Screen" podczas lotu...) to i siłą rzeczy musi być coraz bardziej dopracowany. Zobaczycie zresztą, jak będzie wyglądała Wingroza (95+15...) 2010. To dopiero będzie program! Nie dość, że idiotoodporny, to jeszcze kurze zetrze i może wannę umyje... No, ale nie zmieniajmy tematu na moje dywagacje filozoficzne. Pozostaje jeszcze kilka kwestii, najważniejszą dla nas jest chyba

Grywalność

Czy o tym produkcie można powiedzieć, że jest grywalny? Nie sądzę... Raczej o tym, że może dać dużo radości i wciągnąć (oops... to właśnie jest grywalność :]). Ale tylko fanatykom rodzaju albo zawodowym pilotom. Jeżeli uda Ci się lot Boeingiem 737-300 z Warszawy (Okęcie), przez San Francisko do Chicago (O'Hare) z paroma jeszcze międzylądowaniami, to jesteś najszczęśliwszym człowiekiem na świecie. Jeśli jeszcze obok Ciebie w dodatku przelatują Twoi (mniej lub bardziej) znajomi piloci (bowiem gra umożliwia grę przez kabelek, modem, InterNET (rewlz) i sieć lokalną), do których możesz gadać, pisać i machać skrzydłami, to naprawdę ciężko będzie Ci się oderwać od tego programu. Tak... pierwszy udany produkt Mikrosofta (dlaczego oni?! Dlaczego?!). I na prawie-koniec pytanie:



Dla Kogo Rzecz?

Wydawało by się (i tak jest w istocie), że odpowiedź jest prosta: dla fanatyków przez wielkie „F". Dlaczego? A czy zwykły człowiek nie może spróbować? Owszem, jeśli nie ma co zrobić z kasą, to może się dorzucić do monopolistycznych praktyk giganta z Redmond. Ale nie pogra w tę grę długo – ot, dzień lub dwa zabawy, cieszenia się „jaki to ja jestem fachowy pilot" i gra idzie w kąt. Natomiast co się tyczy grupy wymienionej przeze mnie, tzn. ludzi, którzy bez świstu powietrza pod skrzyd... er... rękami nie mogą żyć, to jak najbardziej polecam. Zabawa murowana. Aalee... jakbym mógł zapomnieć o dziale

Wymagania Sprzętowe

czyli dziale, który lubię najbardziej! Jakież są? Ha! Producent podaje na pudełku (poniekąd zresztą ładnym) takie: 486DX2/66 (HaHaHa!), 8 MB Ramu, 100 MB HDD, CdRom 2x i takie tam. Oczywiście, napisali: „To run Flight Sim. 98". I ja tu bym stawiał właśnie na słowo run, bo poza uruchomieniem programu wątpię, czy da się grać (no, chyba że lores, bez detali). Na moim Pentium200, 32 MB ram i 200 MB instalacji programu samo ładowanie zajmowało około 1,5 minuty. Może gra nie skakała, ale było tak ok. 12 klatek/sek. Czyli było jednak widać przestoje. No, ale jak ktoś już ma Pentium-II albo i lepiej, III to polecam z czystym sumieniem. Tak więc: Polaku! Zanim zakupu dokonasz, nad upgradem komputera się zastanów! Oczywiście, program wymaga Szklarni-95, obsługuje MMX-y, akceleratory 3D i takie tam bajery. Pewną nowością jest obsługa dżojstików z tzw. „Force-feedback". Na czym to polega? Otóż program reguluje miniaturowymi silniczkami przy drążku, które z kolei powodują, że tenże stawia opór. Dzięki temu czuć np. wysuwane koła, zwiększanie prędkości czy przeciągnięcie (stall). Przykładem takich manipulatorów jest np. „Force Feedback Sidewinder Pro", zresztą od naszego kochanego (...) mikrogrzmota. Tu bym kończył, bo cóż więcej mogę powiedzieć poza tym, że idę się przelecieć pod Golden Gate Bridge z wyłączonymi silnikami i oczywiście na plecach...

[illegible] *Flieur*

PS. Jeśli masz szczęście mieszkać w Stanach, to za 35 USD dostaniesz przelot Cessną z instruktorem (kupon w pudełku). Oczywiście – Ty prowadzisz...

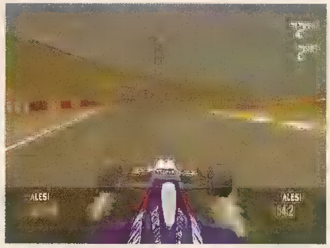
Grafika 86% Grywalność 70%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Tylko dla orłów. Latania oczywiście. Jeśli masz wszystkie FS-y, jakie się ukazały – a must have.

WERDYKT 76%







Formula One '97



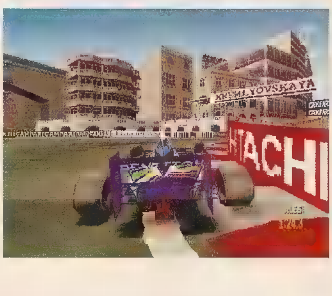
Formuła 1 to zawsze było to, co fascynowało prawdziwych mężczyzn (plus ładne kobiety;). Czuć podmuch wiatru zrywający kask, widać iskry strzelające z bolida przed Tobą, zapach opon męczonych na ostrych zakrętach... czego więcej może pragnąć „real men"? (piwa, panienki i telewizji :).

INFO

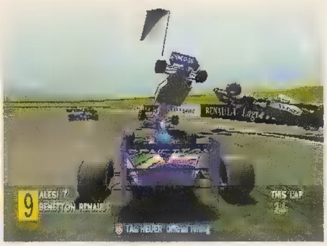
Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Bizzare Creation
Data wydania:	Już jest
Cena:	229,00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Pierwsza część tej gry, wydana ponad rok temu, okazała się wielkim sukcesem (mimo odkrytych w niej usterek). Teraz firma Psygnosis postanowiła wydać kontynuację tytułu — nową, lepszą, szybszą, ładniejszą etc. Jeśli więc nie grałeś w pierwszą część (możesz sobie napisać na czole: łoś), to sięgaj czym prędzej po jej kontynuację (i zmyj z czoła napis). W klimat gry wprowadza nas gustowne, choć krótkie intro z odjazdową muzyką. Potem do wyboru mamy tylko dwie możliwości: tryb Arcade i Grand Prix. Pierwszy pozwala na jazdę typowo zręcznościową (brak poślizgów poza torem, możliwość skracania sobie pętli itp.), drugi zaś, oferuje pełne rozgrywki o mistrzostwo świata Formuły 1. Warto wspomnieć, że podobnie jak poprzedniczka, gra posiada oficjalną licencję władz formuły pierwszej (FIA), więc wszystkie nazwiska zawodników, stajni, torów są autentyczne. Ma to duży wpływ na rozgrywkę, ponieważ zarówno samochody, jak i zawodnicy różnią się indywidualnymi cechami. Spośród kilkunastu bolidów jedne wyróżniają się większym przyspieszeniem, inne lepiej trzymają się drogi, a jeszcze inne mają pewniejsze hamulce. Mamy też okazję zwiedzić (jak ktoś się nie ściga, tylko jedzie na wycieczkę krajoznawczą) 18 torów wyścigowych na całym świecie (gdybym nie wiedział, że są autentyczną kopią istniejących, to pomyślałbym, że projektował je gość po trawce). Jak przystało na firmę Psygnosis, grafika jest wykonana bardzo starannie. Ekran jazdy wyświetlany jest w wysokiej rozdzielczości, co pozwala bardzo dokładnie



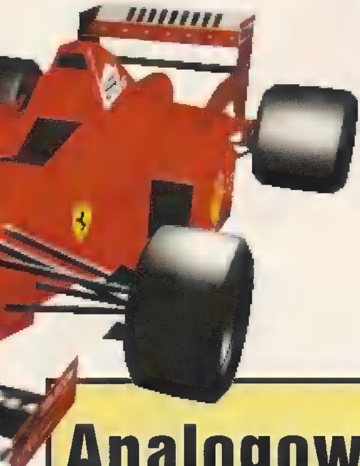












odwzorować nie tylko wygląd bolidów, ale także toru. Animacja jest szybka, przez co akcja odznacza się niesamowitą dynamiką (coś jak facet wrzucony do basenu z głodnymi krokodylami;). Na uwagę zasługują szczegóły, takie jak: piach czy woda wydobywające się spod kół bolidu, czy ślady opon przy starcie (a nawet fragmenty żwirku i piasku na oponach po zjechaniu z trasy). Do pełni szczęścia brakuje mi tylko much rozsmarowanych na przedniej szybie. Podobnie ma się sprawa z oprawą dźwiękową. W dobrze nagłośnionym pokoju ma się wrażenie autentycznego udziału w wyścigu; autorzy dopracowali grę do tego stopnia, że w zależności od oddalenia kamery od naszej wyścigówki, odgłos silnika wycisza się lub natęża (podczas widoku z kabiny słychać tylko wycie kilkudziesięciu cylindrów twojego bolidu). Na pochwałę zasługuje też dopracowana i pasująca do klimatu muzyka. Najbardziej podobał mi się jednak komentator (a w zasadzie komentatorzy). Nie tylko pomagają Ci podczas przejazdów próbnych (informują o następnym zakręcie, jego trudności itp.), ale naprawdę jarają się Twoimi wyczynami w prawdziwych wyścigach — potrafią jęczeć z rozpaczy albo pochwalić za udane wejście w zakręt. Rzucają przy tym nazwiskami i powodują, że naprawdę się czujesz gościem przez duże „G". Ponadto gra posiada pięć pełnych (napisy i komentarze) wersji językowych (w niemieckiej brał udział m.in. Heiko Wasser z RTL). Warto też wspomnieć, że na dwóch graczy można grać na poziomym lub pionowym split-screenie, a co najważniejsze, gra wtedy prawie nie zwalnia. Po przełączeniu gry w tryb symulacji (zniszczenia samochodu, wpływ warunków atmosferycznych itp.) gra staje się naprawdę dużym wyzwaniem nawet dla koneserów (za to bombowo wyglądają kolizje i niektóre wiraże). Poziom trudności gry jest bardzo zróżnicowany. Zależy on bowiem od kilku czynników: rodzaju bolida, planu toru i... kontrolera, jaki posiadasz. Tak, „F1'97" jest jedną z pierwszych gier korzystających z nowego, analogowego pada Sony. Różnica w komforcie jazdy między starym padem a nowym, analogowym, jest przeogromna, a najlepiej świadczy o tym fakt, że kupiłem owego pada tylko dla tej gry (no może też dla kolejnych nowości zapowiadanych przez developerów). Więcej na temat tego świetnego sprzętu przeczytacie gdzieś w pobliżu tej recenzji.

Podsumowując, dla miłośników wyścigów, pozycja nie do opuszczenia (dla pozostałych konieczny napis na czole: łoś totalny;). ***Baron Jack***

PS. Thanksy dla Pawła i Włodka z Mińska!

Analogowy Kontroler do PSX



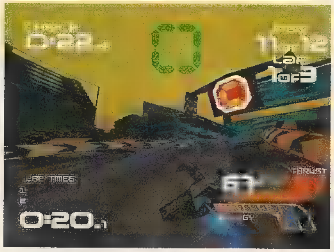
Do tej pory właściciele Playstation mogli z zazdrością spoglądać na ich kolegów z N64, którzy w standardowym padzie posiadali analogową gałkę. My zmuszeni byliśmy do kupowania oddzielnych kontrolerów (np. NegCon) lub joy'ów analogowych. Teraz Sony wprowadziło własny kontroler, który zapełni lukę na rynku i pozwoli rozkoszować się tytułami starszymi, jak również będącymi dopiero w zapowiedziach. Wyglądu nie będę opisywał, gdyż każdy może obejrzeć sobie zdjęcie obok. Warto natomiast wspomnieć, jakie funkcje ma wspomniane urządzenie, jakie gry z niej korzystają oraz jakie są ogólne wrażenie z jego użytkowania. Mały klawisz o nazwie Analog służy do przełączania kontrolera między trzema trybami: zwykłego kontrolera cyfrowego (lampka wyłączona), kontrolera analogowego (czerwony kolor diody) i emulacji joysticka analogowego (zielony kolor). Całość wykonania jest zadowalająco, tym bardziej że producenci poprawili nieco kształt manetki (stała się lepsza w uchwycie, bardziej opływowa). Bardzo optymistycznie mogą patrzeć w przyszłość właściciele nowego analoga — już ukazało się kilka tytułów („Rally Cross", „Formula 1'97"), a w kolejce czekają następne („Crash Bandicoot 2", „Fighting Force", „Bushido Blade", „Deathtrap Dungeon", „Tomb Raider 2") — możliwości zastosowań są naprawdę ogromne (symulatory, wyścigi, bijatyki, platformówki). Na koniec wrażenia z pola bitwy. Joypad tak mi się spodobał, że od razu zatrzymałem dla siebie jeden egzemplarz. Testowałem go ponad tydzień na kilku gierkach (pełne wersje „Rally Cross" i „Formula 1'97") oraz na kilku wersjach preview (m.in. „Colony Wars"). W wypadku gdy nie są używane analogowe gałki, śmiało można go stosować jako dodatkowy pad, natomiast jeśli trafi się gierka korzystająca z dobrodziejstw nowego urządzenia, to gra się zaj#@*! Do niewątpliwych zalet zaliczyć można też cenę tego cudeńka — tylko około 40–50 zł więcej niż zwykły joypad! Nasuwa się tylko jeden wniosek — jeśli nie masz dodatkowego pada, nie kupuj kopii oryginalnego, tylko dołóż kilka złotych i kup analoga – jest to rozsądna inwestycja na przyszłość! ***Baron Jack***



Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Całkowity odlot – jeśli nie kupisz tej gry, nie możesz nazwać się prawdziwym giercmanem.

WERDYKT 91%







Wipeout 2097

Jest rok 2097, cybernetyczne miasto tętni swym elektronicznym życiem. Można jednak zauważyć, że w pewnym miejscu panuje wielkie poruszenie. To rzesza kibiców stojących i obserwujących śmiertelny wyścig o sławę w zawodach Wipeout.

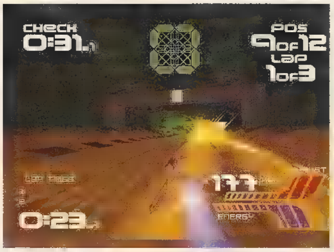
INFO	
Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium133 SVGA, 16MB RAM, 3Dfx, Win95

Cóż, nie sądziłem, że „W2097" doczeka się konwersji na PC. Przed programistami stało ciężkie zadanie. Na szczęście udało się. Oto mamy futurystyczny wyścig, udowadniający nam, że szybkości z którymi mamy do czynienia podczas zawodów Formuły 1, są niczym w porównaniu z tym, co się dzieje na torze w „Wipeout 2097". Produkt Psygnosis jest kolejnym, który pokazuje nam, jak wielkie i niesamowite możliwości drzemią w akceleratorach 3D. Jeśli w swoim blaszaku nie masz takiej karty, od razu mogę Ci powiedzieć, że nie warto odpalać tej gry. Nawet na P133 w niskiej rozdzielczości nie osiąga ona 20 fps. Oczywiście sytuacja ulega zmianie, gdy odpalisz wersję dla 3Dfx lub Power VR. Po obejrzeniu intra stajemy przed koniecznością wyboru trasy oraz pojazdu. Wszystkie tory pogrupowane są w trzy podstawowe klasy. Jeśli zostaniesz mistrzem na wszystkich, otrzymasz dostęp do dwóch kolejnych. Gdy uporasz się z wyborem, rozpocznij wyścig. Przedtem jednak sprawdź czy gdzieś w pobliżu nie leży podpórka na szczękę. Grafika torów jest wykonana niesamowicie! Dystansuje nawet tę z wersji na PlayStation. Dlaczego? Wysoka rozdzielczość, niesamowicie wygładzone tekstury – po postu obraz-żyleta! Krajobraz skąpany w tysiącach kolorów, wprawia w zachwyt nawet najbardziej wybrednych graczy. Grę warto kupić, choćby dla samego obejrzenia grafiki. A co się dzieje na torze? Już po wystartowaniu orientujesz się, że przeciwnicy są do Ciebie wrogo nastawieni. Niestety, nie uda Ci się ich zaprosić na drinka po zawodach, z dwóch powodów. Albo nie będą już żyli, albo Ty będziesz gryzł ziemię. Więc nie miej dla nich litości. Na torze musisz się wykazać maksymalnym sprytem i zręcznością. Na trasie ustawione są róże pola energii. Jedne zwiększają Twoją prędkość, a inne dają Ci różne bonusy. Są to rakiety samonaprowadzające, tarcze, miny i wiele innych. Jednym z ciekawszych jest autopilot. Wykorzystuj go bardzo rozsądnie, na najtrudniejszych i najbardziej zawiłych zakrętach. Kontroluj, także stan energii twojego statku, bo to od niego zależy czy dojedziesz do mety.

Uważaj, gra wciąga – „przecież 14 milionów posiadaczy PSX'ów nie może się mylić". „Wipeout 2097" jest trudny, jednak nie na tyle, by zniechęcić Cię do grania. To dobra cecha. Wszystkie elementy tej produkcji sprawiają, że chce Ci się grać bez końca! Każda trasa wygląda inaczej i bardziej okazale od poprzedniej. Tak doskonale rozłożonych tekstur jeszcze nie widziałem! Nie uświadczysz także „łamania się" polygonów. Po prostu wszystko wygląda, jak prerenderowany filmik. Nie można także zapomnieć o niesamowitej płynności, która nadaje grze doskonałego smaczku. To niesamowity komfort, gdy nic nie zwalnia i nic się nie tnie. Żadnego gubienia klatek – to potrafią tylko akceleratory i konsole. Poza wyśmienitą grafiką (właśnie złapałem się na tym, że ciągle o



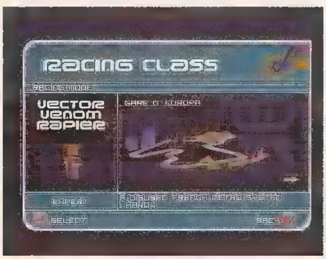




niej wspominam) w grze wyczuwa się niesamowity klimat panujący podczas wyścigów. Powoduje on, że szybko wczuwasz się w swą rolę, zaczynasz kląć, złościć się na przeciwników i obiecywać im pewną śmierć. Nie lada sztuką jest pozostanie w zgodzie ze swoim statkiem. Mimo, że pojazdy są bardzo czułe na stery, często będziesz obijał się od bandy. I o dziwo – nie będzie Cię to irytować, a jedynie mobilizować do dalszej walki. Generalnie aby ukończyć klasę, musisz znaleźć się, na którejś z medalowych pozycji. Niestety „Wipeout" wypada gorzej w stosunku do oryginału pod jednym względem. Chodzi tu oczywiście o muzykę. Na PSX'owym krążku gościły numery skomponowane przez największe gwiazdy techno. Niestety tutaj stworzeniem utworów zajął się jeden człowiek. Co prawda przypominają one swym klimatem te z PlayStation, jednak Prodigy to Prodigy i nic innego lepiej nie pasuje do tej gry, nieprawdaż? Na szczęście efekty specjalne pozostały bez zmian i są kolejnym elementem budującym świetny klimat. Pozostał także ten sam charakterystyczny, przepuszczony przez delay'a głos komentatora.

Wipeout 2097 dla Saturna...

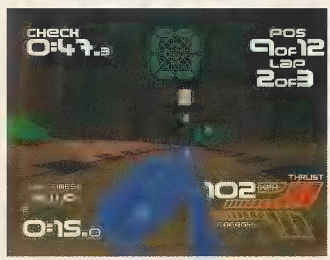
Ale się narobiło! Czyżby Sony i Sega zakopały topory wojenne? Od kiedy to flagowe tytuły z PlayStation konwertuje się tę [illegible]? Jednak nie da się ukryć, że sytuacja taka ma miejsce w przypadku „Wipeouta 2097". Pozostaje nam tylko ocenić jakość jego najświeższej edycji. W tym miejscu pragnę przypomnieć pewną sytuację, która miała miejsce ponad rok temu. Chodzi mi oczywiście o konwersję pierwszej części wyścigów zrobionych przez Psygnosis. Była ona, rzekłbym, okrutna. Skacząca animacja, piksele jak kafle w mojej łazience. Po prostu nie dało się grać. Dlatego z pewną taką nieśmiałością (pamiętacie to jeszcze?) podszedłem to drugiej części. Cóż wkładam kompakt do czytnika, wstrzymuję oddech i... Po [illegible] intro. Wygląda podobnie, jak na PC, lecz daleko mu do tego z PSX'a. Chłopaki zastosowali zbyt duży stopień kompresji, przez co widać dużą stratę w ostrości obrazu. O.K. Jedziemy dalej. Szybko wybieram statek, trasę i zaczynam zabawę. I co? Sorki, ale komuś znowu coś nie wyszło. Wyjątkowo paskudna rozdzielczość oraz nadal zbyt mało płynna animacja. Na szczęście nie do końca jest tak tragicznie. Muzyka i efekty pozostały na wysokim poziomie, z tą różnicą, że soundtrack został zmieniony w stosunku do wersji na PlayStation. Szerzej napisałem o tym w artykule „Wpieout 2097" na PC. Jedyne ulepszenie, jakie zauważyłem to tła. Mimo, że pozostały w low-res to widać ich pełną trójwymiarowość. To dobry efekt, który podnosi nieco jakość tej słabej konwersji. Od strony merytorycznej gra pozostała bez zmian. Ilość statków i tras jest identyczna, recepta na sukces również. To nadal ten sam „Wipeout 2097", tylko z dużo gorszą oprawą wizualną. Jednak mimo wielu niedociągnięć można w niego pograć (w Saturnowską jedynkę nie dało się). Jest to już chyba ostatnia platforma, na jakiej ukaże się produkt Psygnosis. Choć można się zastanowić, jak by wyglądał na Nintendo64. Pewnie nieźle, choć kwestia ta pozostaje na razie w sferze domysłów... *Kuba*



Psygnosis stworzył doskonały produkt, na miarę końca dwudziestego wieku. A do tego edycja PeCetowa jest najlepszą!

Na zakończenie napiszę jeszcze parę słów o sprzęcie, na którym możemy sobie polatać. Każdy kto zaczyna przygodę z „Wipeout 2097" powinien zacząć od wyboru statku Faisar. Jest on najłatwiejszy w prowadzeniu. Natomiast najlepsze osiągi można uzyskać na pozostałych pojazdach, jednak nauka latania, na którymś z nich jest naprawdę trudna. Piszę o tym, ponieważ widziałem, jak robił to mistrz „Wipeouta 2097" Piotrek Jurczyk (chyba pamiętacie go z turnieju na Gamblerladzie). Podsumowując – Psygnosis stworzył doskonały produkt, na miarę końca dwudziestego wieku. A do tego edycja PeCetowa jest najlepszą ze wszystkich dostępnych. Jeśli lubicie szybką jazdę i zagrywacie się w starego „Hi-Octane" lub świetnego „POD" to śmiało możecie zrezygnować z tych tytułów. Teraz przyszedł czas na „Wipeouta 2097". To najlepsze futurystyczne wyścigi na wszystkie platformy. Zapytacie pewnie, dlaczego w takim razie, gra nie otrzymała oceny powyżej 90%. Otóż dlatego, że tak wysoką notę mogą otrzymać produkty, które są dostępne dla dużej liczby odbiorców. A ilu z Was ma sprzęt klasy P166 MMX, 32 MB RAM i 3Dfx? Bo dopiero na takiej konfiguracji zaczyna się prawdziwa zabawa! ***Kuba***

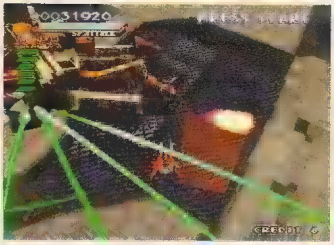


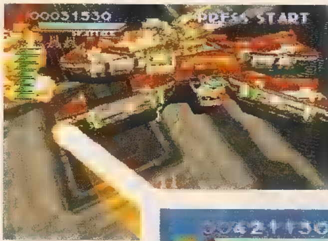


Grafika 95% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 95%

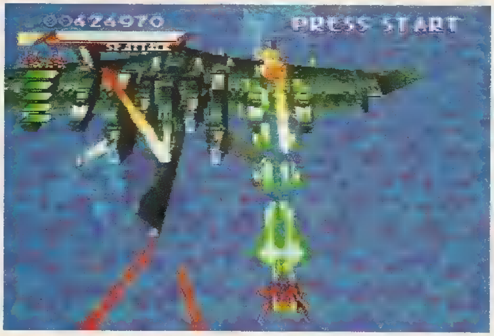
Jestem zauroczony konwersją PeCetową tej gry. Byłby totalną rewelacją, gdyby nie jego wymagania sprzętowe.

WERDYKT 89%

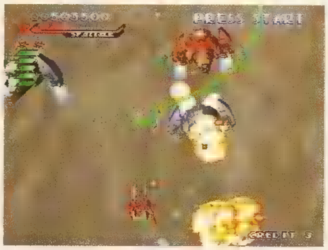












Ray Storm

Pogoda coraz gorsza, deszcz, chłody, wszędzie wieje, dach się zapada, ściany pękają, w podłodze dziury, drzwi się rozklejają, w lodówce ciągle ta sama kiełbasa, ogólnie mówiąc dotrzymali słowa.

To oczywiście nic, całe szczęście, że znowu wygrają i pewnie znowu mi się polepszy jak przez ostatnie 4 lata. Wydaje mi się, że jestem tak głupi, że nawet nie zauważyłem momentu, kiedy mi się polepszyło. Wróćmy jednak do tematu. Po Xevious3D przyszedł czas na następną wyśmienicie słodką, bombastyczną strzelaninę, która zapewne rozgrzeje nie tylko wasze kciuki, ale także całą ziemską atmosferę. Przy okazji, producentem tej gry jest jedna z legend giercowego biznesu firma Taito. Przyznam się, że pierwsze wrażenie było naprawdę wyśmienite, wspaniała grafika 3d, ultrapłynna, szybka, setki obiektów do odstrzału. Lot nad miastem czy nad zalanymi wodą terenami jest tak nieziemski, że możemy się zagapić i zapomnieć o strzelaniu. Główni przeciwnicy etapu są zrobieni z wielką wyobraźnią i dbałością o szczegóły, świadczy to o naprawdę wysokich umiejętnościach zarówno grafików, jak I koderów (niezwykła płynność, mimo setek animowanych obiektów). Muzyk popisał się jedynie w efektach - ścieżka audio niestety nie bardzo pasuje do reszty. Temat ten już zresztą przerabiałem w recenzji Blast Corps na N64. Ogromna zaleta programu to oczywiście możliwość gry we dwóch. Jak to się wszystko wyrabia z setką obiektów na ekranie - nie wiem. Niech to będzie słodka tajemnica koderów Taito. Wybór pojazdów do obrony naszej kochanej planety przed najazdem wrednych choć inteligentnych kosmitów, kilka rodzajów broni, upgrade broni podczas gry, ogólnie wszystko co potrzeba. Wada, hm? robi się duża kaszana, kiedy wszystko do Ciebie strzela i nie bardzo wiesz o co chodzi, gdy coś Cię znienacka łupnie. **Gruby**

INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	Taito
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Pozdrowienia dla fajnych gości Tomka & Włodka z Mińska.





Grafika 94% Grywalność 79%
Oryginalność 49% Dźwięk 39%

Xevius3d Namco i RayStorm Taito to dwie najlepsze strzelaniny jakie widziałem, dorównywać im mogą tylko legendarne pozycje z Amigi.

WERDYKT 83%

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Blizzard
Data wydania:	Już jest
Cena:	109.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Warcraft 2: The Dark Saga

Mogę się założyć, że niejeden z Was (włączając mnie) czasem zazdrości PeCetowcom kilku gierek, w które mogą grać dowoli. Jedą z nich jest niewątpliwie „Warcraft 2: The Dark Saga", znakomita strategia, na którą naprawdę długo czekaliśmy.



Na szczęście jej konwersja dobiegła końca i możemy rozkoszować się wszystkimi dobrami, jakie oferuje nam ten produkt. A jest ich naprawdę sporo. Dzieło Blizzarda narobiło wiele zamętu w pecetowym światku. Toteż nic dziwnego, że producenci podjęli decyzję o skonwertowaniu tej gry na konsole PlayStation i Saturn. „Warcraft 2" jest rasową strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym, jest to gatunek, który właśnie przeżywa swój złoty wiek. Fabuła gry przenosi nas do fantastycznego świata, gdzie bój o panowanie toczą ze sobą dwie rasy - ludzka i orków. Jako gracz masz za zadanie wyeliminować przeciwnika, a także spełnić wszystkie warunki narzucone przez dany scenariusz. Na samym początku będą to proste zadania w stylu, wybuduj kilka baraków i zarób określoną ilość złota. Później będzie oczywiście coraz trudniej. I nie dlatego, że autorzy powymyślali jakieś niewykonalne zadania, po prostu siła militarna twojego przeciwnika z levelu na level będzie coraz większa. Na szczęście wzrastający poziom trudności dodaje grze uroku, i nawet jak przegrasz kilkakrotnie pod rząd, to będziesz miał ochotę grać dalej. Tak wysoka grywalność jest wynikiem bardzo wielu czynników. Jednym z nich jest doskonały interface użytkownika. Obsługa „Warcrafta 2" jest banalnie prosta. Nauczenie się sterowania jednostkami i budynkami jest naprawdę łatwe i zajmie Ci tylko chwilę. Niestety, gra padem nie jest tak przyjemna jak myszką, ale nie jest to mankament, który mógłby odebrać przyjemność z grania. Podczas zabawy przyjdzie Ci kierować całą armią po to, aby zgnieść przeciwnika. Na początku będziesz musiał władać hordą bardzo słabych jednostek, ale po umiejętnym gospodarowaniu surowcami i podwładnymi Twoje królestwo urośnie w potęgę. Cały czas musisz dbać o odpowiednie wydobycie surowców, takich jak ropa czy złoto. Są one podstawą Twej przyszłej armii. Oczywiście wraz ze wzrostem jednostek, cały czas należy odpowiednio zwiększać ilość dostępnego pożywienia (duża ilość chlewów mile widziana - to nie żart!). Ponieważ nie ma podziału na tury, rozniesienie wroga nie jest tylko wynikiem odpowiedniego zaplanowania akcji. Musisz wykazać się niezłym refleksem i zręcznością. Chyba na tym polega cały urok tego typu gier. Bogata warstwa merytoryczna nie jest jej jedyną zaletą. Oprawa „Warcrafta 2" - uwierzcie mi, nie pozostawia wiele do życzenia.







Cała mapa jest bardzo kolorowa i bogata w szczegóły. Teren pokryty jest warstwą śniegu, lodowymi jeziorkami, a gęsto postawione zamki i inne budowle urozmaicają krajobraz. Bardzo ładnie wyglądają kopalnie złota oraz wielkie połacie lasów. Cały ten bogaty świat tętni życiem. Część Twoich jednostek lata z siekierami i ścina drzewa, dostarczając w ten sposób budulca. W miejscu ich pracy pozostają tylko wielkie ilości pni. Inna część Twoich podwładnych wydobywa szlachetny kruszec, aby móc zasilić Twoje królestwo. Całości obrazu dopełnia widok oddziałów bojowych, które patrolują najbardziej zagrożone tereny. To wszystko wygląda bardzo pięknie, choć poziom szczegółów jest nieco mniejszy w porównaniu do wersji pecetowej - niższa jest rozdzielczość, co wpływa na pogorszenie przejrzystości grafiki. Da się to zauważyć na przykładzie ikonek, które są małe i niewyraźne. Na szczęście całość chodzi bardzo płynnie, bez najmniejszych zacięć. Obok bardzo przyzwoitej grafiki, mamy też nie gorszą oprawę dźwiękową. W tle cały czas przygrywa muzyczka, a świetnie przesamplowane efekty dźwiękowe zmieniają się wraz z otoczeniem. Jeśli obserwujemy walkę, słyszymy szczęk oręża i jęki zabijanych. Natomiast jeśli obserwujemy postępy w pracach budowlanych do naszych uszu dochodzą odgłosy wydawane przez różne narzędzia.

„Warcraft 2" ma już s oje latka (no roczek, ale to i tak sporo), a mimo tego nadal pozos aje arcyciekawą pozycją. Jest również prekursorem gatunku (wraz z C&C) i dlatego otrzymuje wysoką ocenę za oryginalność. Dla konsolowców jest to produkt wart wyjątkowej uwagi. Hej! Oderwijcie się na chwilę od „Tekkena" czy „Virtua Fightera", spuśćcie manto przeciwnikowi w trochę inny sposób. Kto wie, może okaże się, że strategie to Wasze ulubione gierki?

Kuba

Grafika 75% **Grywalność 90%**
Oryginalność 89% **Dźwięk 80%**

Arcyciekawa propozycja. Wersja konsolowa ustępuje PC pod względem grafiki. Na szczęście i tak zachowuje 100% klimatu i grywalności.

WERDYKT **89%**







Czy nie uważasz, że rozwalanie, demolowanie tudzież wysadzanie jest czynnością całkiem przyjemną? Zważywszy, że wszystko co niszczysz jest produktem wyobraźni Twojej maszynki. „BlastCorps" to zręcznościówka zupełnie nowego typu.



Spotkałem się już wcześniej z grami, gdzie sterowałem jakąś tam grupą straceńców, ale nigdy jeszcze grupą, która ma na celu konwojowanie niebezpiecznego ładunku, wyładowanego atomowym badziewiem. Pomysł trochę zaczerpnięty ze „Speeda", ale z tak udanych pozycji można czerpać garściami. Inne scenariusze, no cóż pomysły z wahadłowcem i lotniskowcem są bombowe, reszta, hmm... no, trochę zabrakło im pomysłów - jakieś wyścigi, bezmyślne rozwalanie budynków, uaktywnianie nadajników satelitarnych, ratowanie ludzi, a przy okazji rozwalanie im domostw.

Blast Corps



Nic oczywiście nie jest doskonałe. Podczas wykonywania misji masz do wyboru kilka przydatnych i mało przydatnych pojazdów. Osobiście, według mnie, najlepszy z nich to J–Bomb. Wielki jak stodoła robot z silnikami na plecach. Jak się słusznie domyślacie J–Bomb lata, a rozwałka powietrzna polega na głośnym bum w budynek z dużej wysokości - coś fantastycznego. Inne roboty Donnerfaust i Crasholator nie dorastają mu do pięt, choć, według mnie, są bardziej przydatne od całej fury pojazdów kołowych, no może z wyjątkiem Bulldozera, który ma swój urok. Jeśli chodzi o samo giercowanie, to wszystko zależy od poziomu. Jak już wspomniałem, są lepsze i gorsze, zupełnie bez sensu uważam bezsensowne rundki wokół jakieś tam krainy, ale już konkretne misje i rozwałka na czas podnosi poziom adrenaliny na maksa. To samo dotyczy różnorodności sprzętu oraz możliwość opuszczenia jednego i przejścia do drugiego (wyobraź sobie ładujesz gablotę na paletę wagonu, wychodzisz z gabloty i wchodzisz do pociągu, którym podjeżdżasz bliżej miejsca bliskiej katastrofy). Dźwiękowo gra jest OK, muzyka no cóż, szkoda że nie można jej wyłączyć, a jedynie ściszyć (dobre i to). Według mnie takie bądź co bądź sympatyczne plumpanie nie bardzo pasuje do gry, która ma przecież trzymać w napięciu (swoją drogą mogliby się poduczyć od mistrzów z „AlienTrilogy", „Dooma" czy „Resident Evil"). Muzyka „Majty w grochy", a w tle wilk połyka Czerwonego Kapturka. Coś tu nie tak, nieprawdaż? Na szczęście zawsze na miejscu czeka na Ciebie TIR grupy Blast Corps oraz śmigłowiec, który transportuje takiego maniaka, jak Ty do strefy zagrożenia... ***Gruby***



INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Rareware
Data wydania:	Już jest
Cena:	222.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

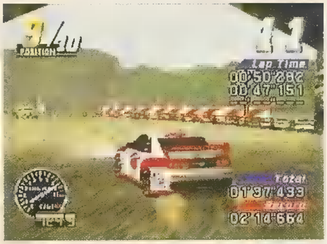
Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 19%

Zanim przyjdą inne wielkie przeboje na N64 warto pograć w „BlastCorpsa" choćby po to by coś rozwalić i dostać za to punkty.

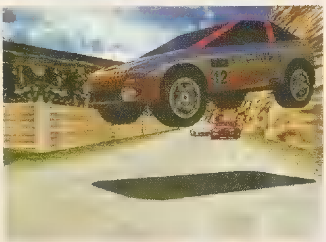
WERDYKT 84%

Multi Racing Championship 64

INFO	
Wydawca:	Ocean
Producent:	Imagineer
Data wydania:	Grudzień
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe









Po genialnym MarioKart64 firmy Nintendo, średnim Human Grand Prix firmy Human, słabej Cruis'n USA Midwaya, firma Ocean zaprezentowała wyścigi stylowane na największym hicie firmy Namco Ridge Racer z PSXa.



Niestety pomimo całej mocy płynącej z krzemowych układów N64 nie robi ona większego wrażenia. Gierka zapycha małego karta maksymalnie jak tylko można, sample przyzwoitej jakości(przede wszyskim ogromna ich ilość), muzyka - wierzyć się nie chce, że to wszystko spakowali. Wielkie brawa dla programistów za te starania. Niestety chłopaki dali plamę w szybkości, grafika w słabej rozdzielczości, frame rate cieniutkie 30fps (chodzi o płynność animacji, im więcej tym lepiej), gra momentami jąkała się, tak jak na przyzwoitym PC, co jest niedopuszczalne na konsoli. Fajowo, że wzięto pod uwagę użyty w StarFox64 Rumble Pak (trzęsące coś w Twoim padzie). Bardzo zbliżone do konwencji soniakowego Ridge Racera 3 trasy, o różnym stopniu trudności (easy, normal, hard). Ich grafika jest bardzo dobra, ale jak wcześniej wspomniałem w słabej rozdzielczości. Tak jak w RR dodano trzy trasy odwrócone (mirror mode), rozwiązano start identycznie jak RR (też nie warto wciskać maksa), ustawienie kamer (klawisze bloku C) - automatyczne zorientowane na widok z tyłu moim zdaniem powinny być w kabinie. Tu podobieństwa do arcydzieła Namco już się kończą. MRCH daje niepowtarzalną możliwość jazdy dla dwóch graczy jednocześnie, możliwość jazdy przez śnieżycę, ulewę, mgłę, dodatkowo podczas jazdy możesz trasę nieco zmodyfikować wybierając odpowiedni skrót (zawsze o gorszej nawierzchni, więc uważaj). Możesz też, jaśli nie lubisz konkurencji powalczyć z czasem. Dobrze rozwiązano informację o następnym trudnym zakręcie, obok graficznej informacji, speaker poinformuje cię o niebezpieczeństwie. Za minus można uznać brak „rzutu na matę", oznacza to, że jeśli czas Ci się skończy, a meta tuż tuż to i tak cię zetnie, choć pomimo wyłączonego gazu możesz tam jeszcze dotoczyć swojego bolida. Plusy, genialna opcja programowania pada, doskonały replay (powtórka całego przejazdu), ładne intro i animacje dla zwycięzcy, możliwość włączania opcji pogodowych, możliwość zmiany ilości okrążeń (od 2 do 10), blokowania przejazdów przez niektóre odcinki trasy. Na oddzielną pochwałę zasługuje możliwość ustawienia różnych parametrów samochodu (osiem sportowych maszynek do wyboru, dwa ukryte). Możesz ustawić parametry dotyczące opon, hamulców, amortyzatorów, kierowania, skrzyni biegów, aerodynamiki. Podczas jazdy sprzęt się trochę buja, ślizga, wypada z trasy, pogłówkój więc nad parametrami Twojej ulubionej maszynki, nic przez to nie tracisz, a możesz dużo zyskać, pamiętajcie również, że prędkość nie jest tak istotna (230 km/h wystarczy, polecam Galient). ***Gruby***

Grafika 55% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Dobre wyścigi na Nintendo64, choć mogło być troche lepiej.

WERDYKT 75%

Dragon Force

Nareszcie coś dla miłośników strategii i RPG. Po całkiem przyjemnym „Dark Savior" Sega wydała kolejny tytuł. „Dragon Force" to gierka osadzona w świecie fantasy, której grafika kojarzy się tylko z jednym stylem. Tak, wielbiciele mangi proszeni są do Saturnów.

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Gra jest świeżutkim tytułem. Dosłownie przed kilkoma dniami otrzymaliśmy egzemplarz gry. Błyskawicznie zwinąłem kompakt i odpaliłem go. Po ukazaniu się logo Segi, obejrzałem długie intro. Profesjonalnie zarejestrowany głos lektora wprowadza nas w świat Legendra. Dowiadujemy się, że kraina niegdyś midem i mlekiem płynąca, po ataku Madruka zamieniła się w wielkie pogorzelisko. Twoim zadaniem jest zebranie ekipy generałów, która ruszy... zgadnij! Oczywiście ocalić cały świat. Jak widać fabuła jakich wiele, aczkolwiek okazuje się, że temat ratowania przeróżnych państw, krain czy księżniczek jest nadal bardzo aktualny i dobrze się sprzedaje. Ale co tu zrobić, aby zapobiec temu złu? Ano na początek proponuje zebrać ekipę, której się będzie chciało zrobić coś dla innych. Musisz pokompletować oddziały i ruszyć na podbój zamków. Jak już wspomniałem, doczynienia mamy ze strategią pomieszaną z RPG. Z role-playing wzięto wszelkie charakterystyki. Opisany nimi jest każdy generał. Odnajdziemy tu takie współczynniki, jak punkty życia(HP), punkty magii(MP), które oczywiście uzależnione są od poziomu Twojego bohatera. A ten z kolei rośnie wraz z doświadczeniem nabytym podczas walk. Po skompletowaniu dywizji ruszamy nie mniej ni więcej, tylko dać komuś w tubę. A o dym nietrudno. Dosłownie wszędzie pałętają się odziały wroga. Sama walka jest dosyć skomplikowana (zresztą tak samo jak cała gra). Najpierw atakujesz obcego generała podwładnymi jednostkami i czarami, a w momencie gdy obie armie się wytłuką do nogi (co zdarza się bardzo często) musisz stoczyć pojedynek z przeciwnym dowódcą. I tak po kolei aż wykończysz wszystkich ośmiu warlordów. Niestety, ale mam duże zastrzeżenia do sterowania grą. W „Dragon Force" jest zbyt dużo zbędnych opcji i tekstu. Czytasz mnóstwo przydługich dialogów oraz zaglądasz do niezliczonej ikości tabelek i opcji. Naprawdę trochę tego za wiele, autentycznie można się pogubić. Sama rozgrywka też nie jest najciekawsza. Po rozpoczęciu bitwy Twoi poddani ruszają biegiem do przodu, a wpływ na walkę, poza rzucaniem czarów, masz niewielki. Możesz tylko ustawić szyk (ofensywny, defensywny czy też „atakujcie byle jak") lub dać sygnał do wycofania się. Sam duel z wrogim generałem też nie jest najciekawszy. Walka między wami ogranicza się do szybkiego wciskania przycisku na padzie i nic więcej. W zdobytych miastach rekrutujesz nowe jednostki i to w gruncie rzeczy wszystko. Sami widzicie, że mimo bardzo wielu opcji, możliwości jest niewiele. Sprawa dużo lepiej ma się z grafiką. Jak tylko odpaliłem gierkę, bardzo mi się spodobała. Saturn ma bardzo fajną cechę. Stosunkowo łatwo wyświetla obraz w podwyższonej rozdzielczości, co nadaje ostrości obrazowi. Oprawa wizualna jest bardzo kolorowa, ostra i przejrzysta. Pole bitwy jest w pełni trójwymiarowe, a fajnie wygładzone obiekty nie rażą dużą ilością pikseli. Oczywiście całość jest bardzo płynna, co dodaje grze dynamiki. Szkoda że grywalność nie idzie w parze z grafiką. Niestety, mimo przyzwoitego poziomu technicznego „Dragon Force" jest grą przeciętną. Dla miłośników gatunku pozycja warta uwagi, ale dla nikogo więcej.

Kuba

Oprawa wizualna jest bardzo kolorowa, ostra i przejrzysta.





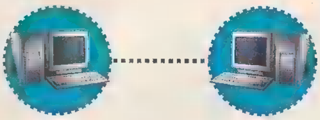
Grafika 85% Grywalność 55%
Oryginalność 70% Dźwięk 70%

Szkoda że grywalność nie idzie w parze z grafiką. Niestety, mimo przyzwoitego poziomu technicznego jest grą przeciętną.

WERDYKT 68%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Długo czekałem, aby wreszcie pograć w tę gierkę po sieci... Ale zacznijmy od początku. Ludzie zawsze sądzili, że są sami we wszechświecie. Skolonizowali nawet „Czerwoną Planetę", nie znajdując tam żadnych żywych form życia... No cóż, każdy może się mylić. „Houston, we have a prob... AAAAARGH..." – to były jedne z ostatnich słów pewnej kolonii, położonej w głębi dżungli marsjańskiej. Początkowo myśleli, że to tylko zakłócenia radiowe albo przerwa w dostawie prądu – ale próby nawiązania kontaktu nie powiodły się... Dopiero gdy wysłano tam oddział Marines, ludzie dowiedzieli się tego, czego najbardziej się obawiali – nie są sami we wszechświecie! Obca rasa – Taar'owie, bo tak siebie nazywają – także poszukuje nowego domu. Podczas swojej wędrówki natrafili na pewną planetę, która nadawała się w sam raz do zamieszkania. A że był to Mars, skolonizowany przez ludzi – cóż po prostu przypadek... W każdym razie nie poddadzą się bez walki... i tu wkraczasz ty Graczu. Resztę już na pewno znacie z opisu Mr. Kayackasha, więc przejdę do sedna „marsjańskiej" sprawy...

Primo: moim zdaniem Kayackash wystawiając „Dark Colony" ocenę trochę ją zaniżył – pewnie nie brał pod uwagę gry w trybie wieloosobowym! W „single player'a" gra jest owszem mistrzowska, ale ma kilka wad, o których wspomniał kolega K. Natomiast w wersji multiplayer jest naprawdę tak zeje...., że udało mi się zarwać przez nią kilka nocek (i firanek, po bijatykach z kolegami)...

Secondo: jest kilka fajnych rzeczy w „Dark Colony", których mi brakowało w legendarnym już „Red Alert", mianowicie upgrade jednostek i broni. To jest fantastyczna sprawa!!! Mając dość słabego żołnierza, możemy go tak zupgrade'ować (to jest broń, a nie jego samego), że będzie on chodzącą maszyną do zabijania... A teraz kolej na same fakty, czyli:

Rodzaje Połączenia

1. Serial Cable – oczywiście kabelek. Tego połączenia nie może zabraknąć w żadnej dobrej grze sieciowej. W każdym razie gra się miło (i spokojnie), aż do czasu póki nie pojawi się możliwość prawdziwego sieciowania, czyli:

2. IPX Network – tj. standardowa sieć lokalna. Możemy grać tylko do ośmiu graczy jednocześnie (tu widać wyraźnie wyższość „Red Alert'a" nad „DC"). Ale i to wystarczy: ostatnio kumpel dostał lampą biurkową (dość cię•ka) i na tym skończył się jego udział w akcji... A za co dostał? Przez 3 godziny budowałem sobie wielką armię, kiedy przyszedł i stwierdził, że koniec naszego rozejmu, po czym rozwalił mi wszystko „atomówką"... I jak tu takiego nie walnąć, co?

3. TCP/IP – jest połączenie przez Internet. Tu też jest fajna zabawa. Można na przykład rozwalić jakiegoś Cześka z Ameryki. Chyba jedyną wadą, jest to, że



nie można poprawić strzału w grze celnym prawym sierpowym... Po za tym te rachunki!!!

4. Modem – zdecydowanie odpada. Nie dość, że można grać tylko we dwóch, to jeszcze trzeba za to słono płacić (i to jak słono, przez tego przeklętego monopolistę...).

Z ciekawszych jednostek (w porównaniu do innych strategii real-time) można wymienić np. „Sentinela". Jest to inteligentna mina, która potrafi „przejść" kawałek pola walki, „zagrzebać" się w piasku i w razie potrzeby zdetonować. Bardzo przydatna zabawka. Niezły jest też „Osprey IV", tj. statek zwiadowczy. Jego uzbrojenie to 15 kg kanistrów z napalmem. Wiadomo co się stanie, jak się zrzuci coś takiego na linię obrony przeciwnika... Jeśli zaś chodzi o jednostki wroga – w tym wypadku Obcych – są to: „Ortu" – zwiadowczo-bombardujący statek; „Xeno-Wort" wielka bestia z zamontowanym działem plazmowym. Służy głównie do celów obronnych i jest trudna do zniszczenia. „Flying Saucer" (po polskiemu: latający talerz) to jednostki transportowe. Dosyć łatwe do zniszczenia, służą głównie Obcym do transportu sił. Ostatnią ciekawą jednostką jest „Zisp" – taki pochodny zwykłego Obcego. Potrafi on, dzięki swoim telekinetycznym zdolnościom leczyć rannych żołnierzy. Naprawdę przydatny son-of-the-bitch...

No więc pora kończyć. Dzisiaj nie będzie tu żadnych błyskotliwych przemyśleń, ponieważ ich po prostu nie mam (w tej chwili ma się rozumieć). Powiem tylko, że gra jest naprawdę rewelacyjna i o wiele lepsza po sieci od „Red Alert'a" (ale to moje subiektywne odczucie). Po prostu nie mogę się doczekać, aż pogram sobie w sieci w „Total Annihilation". No to na razie...

Szycha

Multiplayer Dark Colony

A. O TOBIE

1. **Płeć**
☐ M ☐ K

2. **Wiek** .... lat

3. **Co robisz?**
☐ jestem uczniem podstawówki
☐ jestem uczniem szkoły średniej
☐ studiuję
☐ pracuję na 1/2 etatu
☐ pracuję na cały etat
☐ nie pracuję

4. **Którą stację TV chętnie oglądasz?**
☐ TVP 1 ☐ TVP 2
☐ Polsat ☐ TV Polonia
☐ Polonia 1 ☐ TVN
☐ inne ....

5. **Jakiej stacji radiowej najchętniej słuchasz?**
☐ PR 1 ☐ PR 2
☐ PR 3 ☐ RMF FM
☐ ZET ☐ ESKA
☐ inne ....

6. **Jaki gatunek muzyki preferujesz?**
☐ Poważna ☐ Rock
☐ Pop ☐ Techno
☐ Dance ☐ Disco Polo
☐ Hip Hop, Rap ☐ Elektroniczna
☐ inne ....

7. **Jakie pisma młodzieżowe czytasz?**
☐ Bravo ☐ Popcorn
☐ Machina ☐ Luz
☐ Brum ☐ inne ....

8. **Co zamierzasz kupić w ciągu najbliższych 12 miesięcy?**
☐ kamera wideo
☐ sprzęt HiFi
☐ telefon komórkowy
☐ podłączenie do telewizji kablowej

9. **Co ma największy wpływ na zakup gry komputerowej?**
☐ reklama w TV
☐ reklama w piśmie komputerowym
☐ reklama w piśmie o innej tematyce
☐ opinia kolegi
☐ obejrzenie wersji demo
☐ zobaczenie w sklepie

B. TY I SPRZĘT

10. **Aktualnie posiadam:**
☐ 386 ☐ 486
☐ Pentium ☐ PlayStation
☐ Saturn ☐ N64
☐ Mega Drive ☐ SNES
☐ nie mam wcale
☐ inne ....

11. **Co zamierzasz kupić w ciągu najbliższych 12 miesięcy?**
☐ nowy procesor
☐ napęd CD-ROM
☐ kartę dźwiękową
☐ akcelerator 3D
☐ głośniki
☐ modem
☐ drukarkę
☐ monitor
☐ joystick
☐ komputer PC
☐ konsolę PSX
☐ konsolę Saturn
☐ konsolę N64

12. **Ile wydałeś na gry w ciągu ostatnich 12 miesięcy?**
....

13. **Czy masz dostęp do Internetu?**
☐ tak
☐ nie
☐ zamierzam się podłączyć

14. **Jak często grasz?**
☐ codziennie
☐ 2-4 razy w tygodniu
☐ raz na tydzień lub jeszcze rzadziej

15. **Ulubiony gatunek gier**
☐ przygodówki ☐ RPG
☐ strategiczne ☐ symulacyjne
☐ sportowe ☐ bijatyki
☐ wyścigi ☐ ekonomiczne
☐ doomowate

C. TY I „GK"

16. **Od kiedy kupujesz GK?**
....

17. **Ile osób oprócz Ciebie czyta jeden egzemplarz GK** ....

18. **Jak dowiedziałeś się o GK?**
☐ z reklam w innych pismach
☐ zobaczyłeś w kiosku
☐ zobaczyłeś na giełdzie
☐ zobaczyłeś w sklepie komputerowym
☐ od kolegi

19. **Czy prenumerujesz GK?**
☐ Tak ☐ Nie

20. **Czy masz problemy z kupieniem GK?**
☐ Tak ☐ Nie

21. **Jak oceniasz poszczególne działy w GK?** (0 – nie czytam, 1 – kiepsko, 2 – może być, 3 – dobrze)
- Nowość ....
- W toku ....
- Przedstawiamy ....
- Recenzje ....
- Porady ....
- Doommania ....
- Listy ....
- Tipsy ....
- Na Wesoło ....
- Konkursy ....
- Gry sieciowe ....

22. **Jakie nowe działy zaaprobowałbyś w GK?**
☐ Wywiady
☐ Manga
☐ Hardware
☐ Fantastyka

23. **Co myślisz o naszych ocenach?**
☐ w sam raz ☐ za surowo
☐ zbyt pobłażliwie ☐ bez sensu

24. **Jaki wpływ na zakup przez Ciebie gry mają poszczególne działy?** (0 – żaden, 1 – mały, 2 – duży)
- News/ W toku ....
- Recenzje ....
- Reklama ....
- Porady ....

25. **Co powinno się znaleźć na takim krążku?**
☐ Dema playable supernowości
☐ Dema playable dobrych, niekoniecznie nowych gier
☐ Dema non-playable
☐ Gry shareware
☐ Patche
☐ WAD-y
☐ Screeny zapowiadanych gier
☐ Pełne wersje starszych gier

26. **Jakie pisma kupowałeś w minionym półroczu?** (1 – każdy egzemplarz, 2 – 1-2 numery, 3 – 3-4 numery)
- Amiga Computer Studio ....
- Amiga Magazyn ....
- CD Action ....
- CD Magazyn ....
- Chip ....
- Cyber ....
- Enter ....
- Gambler ....
- Gambler CD ....
- Gry Komputerowe ....
- Gry Komputerowe CD ....
- Internet ....
- PC Gamer Po Polsku ....
- PC Gamer Po Polsku CD ....
- PC Kurier ....
- PC Magazyn Po Polsku ....
- PC World Komputer ....
- Reset ....
- Reset CD ....
- Secret Service ....
- Secret Service CD ....
- Świat Gier Komputerowych ....

27. **Jakie trzy pisma o grach są najpopularniejsze w Twoim środowisku?**
A. ....
B. ....
C. ....

28. **Co generalnie nie podoba Ci się w pismach komputerowych?**
....
....
....

29. **Jakie masz uwagi na temat GK?**
....
....
....
....
....
....

[illegible] ze Swoim [illegible] i [illegible]. Pomoże to nam w [illegible] aby [illegible] ono [illegible]. Jeśli chcesz [illegible] w [illegible] podaj [illegible]. Do [illegible] Jedi [illegible] Dark [illegible] II, Microsoft [illegible] Simulator 98, [illegible] płytek Gwiazd [illegible] ware







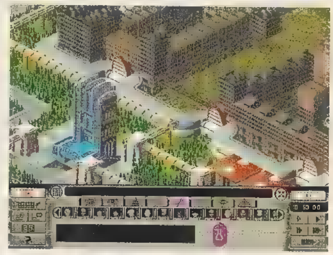


30. **Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, to podaj adres:**
Imię ....
Nazwisko ....
Ulica ....
Kod pocztowy ....

X-COM: Apocalypse

część druga

„X-Com Apocalypse" to gra długa. W poprzednim numerze zamieściliśmy część pierwszą poradnika, który, miejmy nadzieję - pomógł początkującym. Dziś kilka porad dla wszystkich tych, którzy rozpoczęli już regularną wojnę z obcymi.



Reaguj zawsze gdy nad miastem pojawiają się spodki obcych. Bezczynność może ich sprowokować, szczególnie w późniejszej fazie gry, do ataku na Twoje bazy. Podczas dalszych misji taktycznych, gdy już masz dobrze wyszkoloną ekipę (z dużym poziomem wskaźnika Accurancy), ustawiaj znacznik strzelania na Auto Shot. Będziesz mógł skosić więcej ufoków jednocześnie.

Podczas misji taktycznych nigdy nie rzucaj granatów, m.in. i innych eksplodujących zabawek w pobliżu ciał obcych (chyba że musisz). Ufoczki często noszą przy sobie bombki, które wybuchają, gdy ktoś je nieco podgrzeje. Takie eksplozje mogą doprowadzić do wielkich reakcji łańcuchowych, w których tracisz bardzo cenny ekwipunek (po misji – znaczne zyski ze sprzedaży). W szczególności uważaj, aby nic nie wybuchło w wąskich przejściach, w misjach ze statkiem kosmitów, gdzie leżą duże skupiska trupów.

Uważaj na rakiety broni organicznej (Entropy Launcher). Potrafią one nieźle dziurawić tarcze agentów - po zniszczeniu osłon pierwszy celny strzał nic nie robi, drugi niszczy cały pancerz agenta(!!!), a trzeci potrafi zabić. Na obcych niestety ta broń działa raczej cienko.

W misjach w zestrzelonych statkach (ufoków of course) spróbuj zastosować taką taktykę: czym prędzej znajdź wejście do spodka i ustaw swych żołnierzy w 3 rzędy. Pierwszy (najbliżej wejścia) niech leży, drugi klęczy, a trzeci stoi. Wyślij także jednego żołnierza z dziurkaczem umysłów (Mind Bender) koło wejścia staku i niech stanie z boku, aby w razie przedarcia się jakiegoś mocnego ludka przez linię ostrzału, przejąć nad nim kontrolę.

Wszystkie statki z silnikami inter-dimencional (budowane w Adwanced Workshop) nie potrzebują benzynki i mogą unosić się w powietrzu cały czas (chyba że ktoś je zestrzeli).

Pamiętaj, żeby chociaż jeden agent miał skaner. Niby nie potrzebny, ale jak jakiś ufok się gdzieś zaszyje, to czasem minie kilka minutek nim go znajdziesz.

Wszystkie plansze są budowane tak, aby można było do każdego miejsca dotrzeć na piechotkę. Czasem jednak niechcący sufit się posypie i... jest małe kuku! Więc niech jeden agent nosi latające wdzianko (wystarczy tułów Marseca).

Sposób na dobrych naukowców: (UWAGA! Działa tylko, gdy masz dużo czasu i mocne nerwy!) Pod koniec dnia (około 23.00.00) zrób save. Teraz wystarczy puścić czas, następnego dnia sprawdzić naukowców, jeśli nie trafiłeś na dobrych, to w kółko load, czas, sprawdzanie, load czas, sprawdzanie... (Po pewnym czasie dochodzi się do wprawy ;-).

Bardzo dobrym przedsięwzięciem jest zakup (a wcześniejsze wynalezienie i wyprodukowanie w warsztacie) dla wszystkich agentów po dwóch lub po jednej tarczy (Personal Disruptor Shield). Gra się o wiele szybciej, znacznie rzadziej zalicza się kaplicę, a gdy zostaniesz trafiony, po pewnym czasie ich energia odnawia się. Ale uwaga – po utracie całej energii tarcza ulega zniszczeniu.

To samo tyczy się statków. Jednak dobieraj tarcze proporcjonalnie do wielkości statków tzn. w małym – małe, w dużym duże.

Z transportera (biotrans) wymontuj po jednym module do załadunku i dla przewożenia ufoków, (Cargo Module, Bio-transport Module), a w ich miejsce wstaw małą tarczę i 4 siedzenia dla agentów.

Zrób tak, aby na trzy statki przypadało po jedym zamrażalniku (Statis Field Launcher).

Misje taktyczne, odgrywane w budynkach obcych, musisz bardzo szybko przechodzić, gdyż przez cały czas dla obcych będą dochodziły nowe posiłki. Staraj skupić się na głównych celach misji, wyznaczonych w briefingu.

Gdy już będziesz miał dostęp do mocnych broni (Heavy Disruptor Beam, Annihilator itp.), staraj dorwać statki obcych poza granicami miasta, gdyż inaczej będzie Cię to troszkę kosztować.

Budynków obcych w ich wymiarze nie można zniszczyć atakami lotniczymi. Aby tego dokonać musisz wysłać ekipę, najlepiej czterech znakomicie wyszkolonych i uzbrojonych agentów, szybko zaliczyć cele misji (pojawi się napis: Building has been disabled) i czym prędzej się ewakuować. Gdy zakończysz misję sukcesem, zobaczysz jak fajnie wybucha budyneczek.

Dimension Missile Launcher to bardzo potężna broń. Pociski lecą prosto na cel, a jeden strzał potrafi zniszczyć całą osłonę agenta.

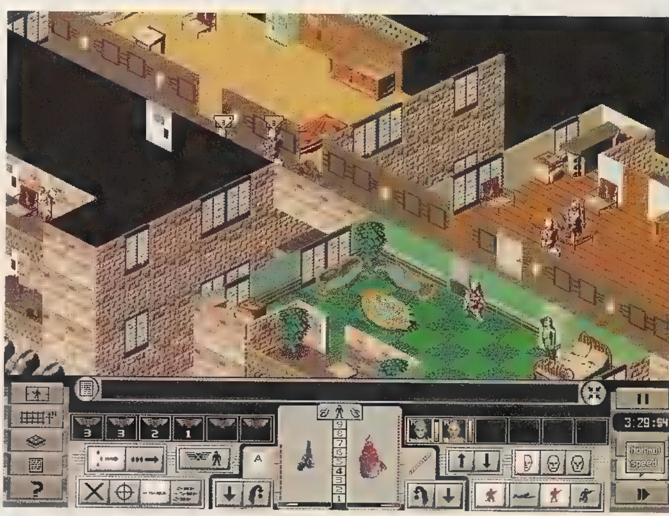
Staraj się długo nie przebywać w wymiarze ufoków (chyba że masz niezłą armię lotniczą), gdyż od razu jak się pojawisz, obcy posyłają wszystkie swoje spodki na powitanie.

Potworki łatwiej jest ogłuszać, gdy zaczynają panikować i zmniejsza się im poziom Morale.

Megaspawna nie można ogłuszyć za pomocą ataku psionicznego, jednak możliwe jest jego zagazowanie – za pomocą zwykłego granatu (Megapol Stun Grenade) idzie baaaaaardzo opornie. Trzeba wyrzucić co najmniej 5, aby się udało...

Jeśli UFOki nas nie porwą, a już dranie ze 3 razy próbowali, to za miesiąc doprowadzimy Was do szczęśliwego końca.

Piotres&Toldi



część pierwsza

Dark Colony

Witaj w Mrocznej Kolonii. Spojrzałem już w twoje CV – doprawdy imponunujące. Jeżeli myślisz, że takiego gościa jak Ty, który wytłukł już wszystko w „Red Alert" i „KKND", nic nie jest w stanie zaskoczyć, to jesteś w dużym błędzie. Na Marsie też może być ciekawie.



Najpierw trochę porad ogólnych

Chroń swego dowódcę. Ma możliwość zagrzewania oddziałów do walki (Inspire) – dzięki czemu wzrasta skuteczność – oraz wzywania posiłków (Deploy), co staraj się skrzętnie wykorzystać.

Gdy Twój dowódca zostanie krytycznie ranny, przyleci po niego „aniołek" (ludzie) lub spodek (ufo) i zabierze go z pola walki. Po pewnym czasie zostanie on odesłany w pełni zdrowy do bazy, gotowy do zabijania, mordowania, strzelania... ale uwaga – w niektórych misjach jego śmierć to Game Over.

Na początku każdej misji zlokalizuj gejzery z gazem Petra-7, nawet te nieaktywne. Kiedyś przecież się aktywują.

Staraj się jak najszybciej zdobyć kontrolę nad okolicami aktywnych gejzerów z gazem. Czasem utrzymanie ich (tu najskuteczniejsze jednostki artyleryjskie plus piechota) i ciągłości wydobycia będzie trudniejsze niż atak na wrogą bazę.

Zawsze zostawiaj pojazdy wybobywcze pod eskortą kilku żołnierzy piechoty – ochronisz je w ten sposób przed nagłym atakiem z powietrza.

Komander ma znacznie większy zasięg widzenia od zwykłych ludzików, a także możliwość strzelania na większą odległość.

Rozwalając dla wroga centrum (Exo-Center, Mind-Hive) odcinasz go od dopływu gotówki.

Jednostek lotniczych (ludzie – Osprey 4, szarzy – Ortu) używaj do rozpoznania lub niszczenia wrogich pojazdów wydobywczych (odpowiednio Exploiter i Broozar) – słabo spisują się w ogniu walki.

Miny (Sentinel, Slom) są za drogie i za mało skuteczne w walce, jednak możesz ich używać jako punkt obserwacyjny, gdyż nawet zakopana, odkrywa



część zamglonego obszaru. Jest jeszcze inne ciekawe zastosowanie – postaw minę na gejzerze z drogocennym gazem, zanim jeszcze rozpoczniesz wydobycie (szczególnie w miejscach blisko obcych baz, na które ostrzą sobie pazury również wrogowie). Teraz wystarczy tylko czekać, aż nadjedzie nieświadomy pułapki pojazd wydobywczy. Również postawienie miny na nieczynnym gejzerze ułatwi jego obserwację, i natychmiastowe wysłanie tam eksploratora, gdy tylko się aktywuje.

W „Dark Colony", w przeciwieństwie do większości strategii real-time, nie skutkuje taktyka „ruskiego czołgu". Czyli nie ważne jest, ile dziesiątek jednostek piechoty wyślesz na silnie broniony most – i tak bez wsparcia arytleryjskiego nic nie zdziałasz.

Jednostkom artyleryjskim zawsze przydzielaj eskortę kilku piechurów oraz jednostki latającej (zwiększa zasięg).

Uważaj z ogniem artyleryjskim – strzelanie w gromadę walczącej piechoty może wywołać więcej szkód własnych niż przeciwnika – lepiej wtedy szybko wycofać własne wojska.

Wieżyczka strzelnicza (Firestorm, Xenowort) w czasie transportu jest zadziwiająco łatwa do zniszczenia. Pamiętaj więc o eskorcie.

Raz rozstawione wieżyczki strzelnicze pozostają tam już „na zawsze" – nie da się ich przemieścić.

W „Mrocznej Kolonii" najcięższe walki będą się często odbywały o mosty między wysepkami. Dlatego też postaraj się zastosować następującą taktykę: po drugiej stronie mostu umieść 2-3 miny (tylko w takim miejscu, aby wrogie jednostki ich nie zdetonowały – w końcu mają służyć jako punkty obserwacyjne ;-). Natomiast po własnej stronie umieść po 3 wieżyczki strzelnicze i artyleryjskie (Barrager, Atril). Dorzuć też kilka robotów i piechurów do osłony. Tak bronionego przejścia nie przekroczy nic.

Pamiętaj o podziale na dzień i noc. Ludzie lepiej walczą za dnia, wzrasta też obszar, na jaki mogą „widzieć". Natomiast Szarzy atakują w nocy, kiedy ludziom wypada przejść do defensywy. Weź to pod uwagę w czasie planowania ataku.

Wróg przeważnie atakuje najbardziej zniszczony budynek w bazie.

Na koniec słów kilka o artefaktach – do ich zlokalizowania potrzeba Centrum Badawczego, zaś wydobywa się je za pomocą eksploratorów. Wszystkie są bardzo użyteczne w walce, ale należy na nie uważać (np. Kaox), bo mogą zrobić kuku także własnym jednostkom.

Oddziały będące pod wpływem Lunateku (zaczynają strzelać na oślep) po prostu wyprowadź z pola walki (przełącz je na „move")

Superjednostki (S.A.R.G.E. i Gorrem) mają wiele ciekawych umiejętności (kradzież pieniędzy, atak bombowy), więc zaopatrz się w nie (są kosztowne).

Nie ufaj nigdy do końca swym sprzymierzeńcom (vide misja Darkest Hour).

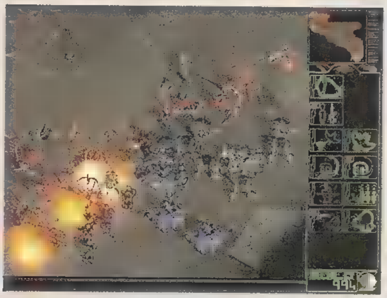
Często sejwuj – gra jest trudna.

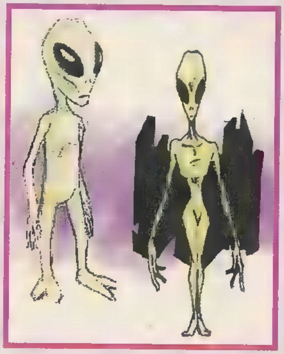
KAMPANIA LUDZI

Misja 1: Red Landing

Zaczynasz koło pierwszego przekaźnika (Beacona). Twoim zadaniem jest obrona kopalni przed atakiem obcych, aktywując po drodze 2 pozostałe przekaźniki. Rusz swoje jednostki wzdłuż alejki, załatw 3 szarych i posuwaj się dalej. Podejdź do Beacona, a gdy tylko nadlecą posiłki szybko rozwal 6 gnojków po lewej. Następnie skieruj swe kroki na północny-wschód. Po drodze napotkasz 9 ufoków. Skręć i kieruj się cały czas na wschód – natkniesz się na ostatni przekaźnik (trochę przed nim napotkasz 3 szarych). Teraz wystarczy jak skierujesz swoje jednostki dalej na wschód i obronisz kopalnię przed grupą 6 obcych.







Misja 2: Base Camp Alpha

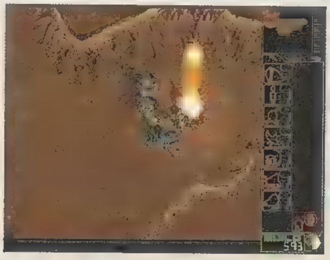
W tej misji musisz ochraniać odbiorniki satelitarne oraz swoją bazę przed atakiem obcych. Na początku wyślij eksploratora na gejzer tuż koło bazy. Gdy uzyskasz odpowiednią ilość kasy, wybuduj laboratorium naukowe, a następnie fabrykę robotów. Przez cały czas od początku misji Twoją bazę będą atakowali obcy. Główne zrzuty ufoludków będą dokonywane na północy oraz na zachodzie. Możesz w tych miejscach postawić kilka min. Jak najszybciej wybuduj drugiego eksploratora i wyślij go na zachód, gdzie znajduje się gejzer (lub na północny-wschód). Gdy ulepszysz swoim ludzikom pancerz i broń zacznij budować roboty (Reaper). Po pewnym czasie spodziewaj się big ataku z północy. Gdy go odeprzesz, rusz swe jednostki na południe i dobij resztki wroga.

Misja 3: Allied Intervention

Zdanie wydaje się proste, musisz pomóc innej kolonii (Aerogen) w zniszczeniu wroga. Jednak w rzeczywistości tak nie jest. Nawet nie myśl, że z kumplem będzie Ci łatwiej. Musisz chronić jego bazę bo sam biedaczek sobie nie poradzi. Ale zacznijmy od początku. Wyślij eksploratora na złoża gazu po prawej. Jak najszybciej wybuduj laboratorium naukowe, fabrykę robotów i jej ulepszenie. Wyślij także kilka jednostek do kumpla (najlepiej 3 roboty i 3 oddziały piechoty). Wybuduj 4 wieżyczki (Firestorm), 2 roboty i obstaw nimi most na północ od własnej bazy. Taką samą ochronę wystaw przy mostach sojusznika. Gdy skończą Ci się zasoby, poszukaj nowych złóż na zachód lub na północ. Wystarczy już tylko zebrać potężną armię (co najmniej 10 robotów i 10 osób) i ruszyć na bazę wroga, która znajduje się przy północno-zachodnim krańcu mapy. Po drodze nawet nie zaczepiaj głupich wieżyczek (Xenowort) – szkoda czasu i jednostek. Jeżeli zobaczysz, że przegrywasz (mało prawdopodobne) skup swoje siły na głównym celu (Mind Hive).

Misja 4: Island Assault

Musisz odnaleźć zaginionego dowódcę i zniszczyć bazę nieprzyjaciela. Misję zacznij tak, jak poprzednią: wybuduj wszystkie możliwe budynki i ich ulepszenia, a następnie postaw 4 wieżyczki przy północno-zachodnim moście. Wyślij tam także działo (Barrager) i kilka jednostek piechoty do pomocy. Następnie zrób to samo z mostem na północny-wschód i zacznij ulepszanie broni i pancerza, zaczynając od wieżyczek. Wystarczającą ilość kredytów powinny zapewnić bogate złoża w gejzerach na zachód i na wschód od bazy. Wybuduj samolocik (Osprey 4) i wyślij go do zachodniego krańca mapy. Mniej więcej w połowie planszy powinieneś znaleźć zaginionego dowódcę. Gdy tylko odleci, zabierz się za budowanie armii. Gdy skończą Ci się zasoby wokół bazy, rusz eksploratora z obstawą (dowódca, 4 roboty i 5 żołnierzy piechoty) na wschodnie wyspy i zacznij wydobycie. Wieżyczki wroga, pilnujące każdego przejścia między wyspami, eliminuj ostrzałem artyleryjskim (Barrager). Gdy będziesz miał wystarczającą ilość kasy, rusz swoimi jednostkami do ataku (10 robotów, 5 ludzików, 2 działa). Baza wroga znajduje się dokładnie na północy.



Misja 5: Darkest Hour

Z odprawy wynika, że obcy zostali ostatecznie zapędzeni w ciemną uliczkę. Wystarczyłoby tylko zebrać odpowiednią armię i ruszyć na wroga. Ale wszystko po kolei. Zgromadź wystarczająco dużo mamony, aby zbudować wszystkie budynki i jeden samolocik. Odkryj nim całą mapę. Na zachód od bazy natkniesz się na zabudowania innej korporacji (Stratus), ale na razie się nimi nie przejmuj (nie ugryzą!). Zabezpiecz 2 mosty koło bazy (znanym sposobem) i produkuj oddziały. Gdy się skończą złoża gazu, rusz eksploratora na gejzer na wschód od bazy. Będzie też trzeba dać mu niezłą obstawę (co najmniej 2 działa, z 5 robo i 5 ludzi + komander). Gdy złoża się wyczerpią, rusz oddział na północny-zachód. Za zarobioną kasę ulepsz robotom, wieżyczkom i działom zbroję oraz broń i stwórz małą armię (10 robocików, kilku ludzików, 3 działa + 3 helikopterki nad nimi latające) gotową do ataku na wroga. Denerwujące działka stające na drodze do wrogiej bazy eliminuj ostrzałem artyleryjskim, lecz gdy będziesz już dosyć blisko wroga ZATRZYMAJ SIĘ (najlepiej zasejwuj)!!! Z własnego doświadczenia wiem, że jak tylko rozwalisz szarych to zostaniesz zaatakowany przez „sojuszników" z korporacji Startus (takie czasy). Postaraj się zastosować następującą taktykę: zniszcz jednostki naokoło bazy obcych i tak samo potraktuj inne budynki, z wyjątkiem zagrody wojowników (Warrior Fold – odpowiednik baraków). Nieprzyjaciel nie będzie miał dopływu gotówki i nie będzie mógł budować innych budynków i jednostek. Teraz najlepiej zostawić włączony komputer na godzinę w spokoju, z ustawioną prędkością gry na 200% i czekać aż licznik nabije odpowiednio dużo kasy. Oczywiście istnieją inne sposoby zakończenia misji, ale ten jest najłatwiejszy z możliwych. Po powrocie buduj jednostki według uznania (najlepiej roboty i działa). Wybuduj jeszcze kilka wieżyczek w swojej bazie oraz zostaw do obrony kilka robotów, a resztą rusz i obstaw bazę wroga. Wystarczy teraz, aby jeden robot poszedł do bazy szarych i rozwalił ostatni budynek. Spodziewaj się inwazji na własną bazę. A jak dalej potoczą się sprawy – zależy tylko od Ciebie...Ale tu znowu zaskoczenie! Tym razem będzie trochę lżej. Rusz resztki swoich oddziałów na wschód (przechodząc po południowym moście), zniszcz 2 szaraków i odnajdź wejście do świątyni. Nareszcie koniec misji! Naprawdę!

Piotres & Tołdi

CDN (czyli: Co Dalej Nie wiadomo :–), a być może dowiecie się już w następnym numerze.

Smocze Historie

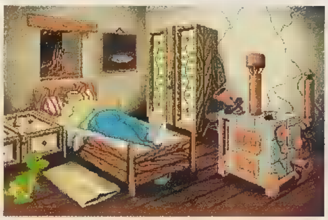
Klasyczne przygodówki przeżywają kryzys popularności, ale w dalszym ciągu mają grono wiernych miłośników. Poniżej przedstawiamy pełny opis przejścia tej sympatycznej gry, która została w pełni spolszczona.

Z dziupli zabierz procę i cygaro, następnie pozwiedzaj tę część krainy, która jest dla Ciebie dostępna. Po dokładnym przeszukaniu zabudowań przed domem leniucha, zaopatrzysz się w cegłę. Po wejściu do budynku pogadaj z właścicielem, a następnie zabierz spod łóżka nocnik. Udaj się teraz do czarodzieja. Po rozmowie z nim dowiesz się, iż pracuje on nad bardzo ważnym czarem. Zwiedzając dalej krainę baśni, natkniesz się na biednego aktora, który po krótkiej konwersacji obdaruje Cię kamienną marionetką. Kiedy już staniesz się szczęśliwym właścicielem kamiennego posążka, zabierz jabłko, leżące obok skrzyni i udaj się do rodzinnego domu. W domu obiecaj mamie, że będziesz od zaraz grzeczny i to bez żadnych warunków, a w nagrodę dostaniesz nóż (dziecko i nóż? ratunku!!!). Zabranego wcześniej nocnika użyj na kominku. Zaciekawioną muchą, która wyleci z nocnika, zaopiekuje się miły pająk, który przy okazji zgubi kawałek swej pajęczyny. Wychodząc, zaopatrz się w łyżkę i pajęczynkę. Idź na polanę z krzesłami i pogadaj z każdym, z którym będziesz mógł. Jako dobry poddany, udaj się przed zamek, gdzie możesz porozmawiać z żebrakiem. W drodze powrotnej do czarodzieja pogadaj z trolem. W lokacji z magiem połóż na miejscu małego kamyczka kamienną marionetkę (weźmiesz kamień). Pamiętając, że idąc do domu leniucha spotkałeś jeża, idź spróbować go złapać. Sprytne zwierzątko nie bardzo będzie chciało trafić do Twojego worka, więc połóż na ziemi jabłko i na moment oddal się. Zaciekawiony jeż stanie się dla Ciebie łatwym łupem. Udaj się teraz do korzeni, o których wcześniej powiedziały Ci krzesła. Dosyć przyjacielskie pniaki niestety nie będą chciały udostępnić Ci tajnego przejścia do zamku, więc użyj na nich złapanego jeża. Przed wejściem do dziury w ziemi dokładnie obejrzyj korzenie (kolec). Z zamkowej kuchni zabierz gałganek, lejek oraz cukier i drożdże z szuflad. Idź do baru. Wyczyść lustro gałgankiem, a następnie pogadaj z ludźmi grającymi w pokera. Wdzięczni gracze podarują Ci karty i kufel piwa. Idąc do krzeseł, użyj na mrowisku cukru (mrówka). Pogadaj z krzesłem, wylej na ziemię piwo i ponownie pogadaj. Wróć do zamku. Po zbadaniu drugich drzwi okaże się, że można je otworzyć (wcześniej były zamknięte). W nowym pomieszczeniu porozmawiaj z królową krzeseł. Wróć do baru i pogadaj z barmanem. Zaproponuj mu cygaro w zamian za plakat. Udaj się ponownie do królowej, zamień plakat wiszący na ścianie na ten, który niedawno zdobyłeś. Idź teraz do czarodzieja i pokaż mu afisz oraz karty. Kamienna marionetka zamieni się w drewnianą (szybko ją zabierz). Odczarowany posążek podaruj aktorowi. Udaj się teraz do leniucha. Po drodze spotkasz gracza w przyssawki, który po krótkiej konwersacji podaruje Ci klucz do swego domu. U leniucha użyj drożdży na maszynie do robienia ciastek. Skorzystaj teraz z okazji i zbadaj dokładnie wnętrze domu przy drzewie z gniazdem (użyj podarowanego klucza). Przespaceruj się do drzewa przyssawkowego, użyj na nim lejka, a dokonasz niesamowitego odkrycia — to drzewo ma robaki!!! Jako kulturalny smok porozmawiaj ponownie z aktorem, który tym razem powie Ci o lokacji wysoko w górach. W górach zerwij czerwony kwiat i porozmawiaj z drzewem. Zmęczony podróżami, udaj się na odpoczynek do baru. Przy jednym ze stolików zauważysz nieznajomego krasnoludka, z którym koniecznie porozmawiaj. Z jego smutnej opowieści dowiesz się o miejscu zamieszkania olbrzyma. Bez chwili zastanowienia udaj się na ratunek pobratymców Twego nowego przyjaciela. Sprzed domu złego faceta zabierz patyk, a następnie bez strachu wejdź do mieszkania olbrzyma. W środku porozmawiaj z krasnoludkami i ich oprawcą, a następnie zbadaj krasnalowy marynat (ubrania). W domu gracza dokładnie zbadaj ślady stóp. Udaj się do goblinów i pogadaj z nimi. Wcześniej znalezionej mrówki użyj na trolu (w miejscu gdzie siedział znajdziesz kamień). Wróć do zamku i użyj na krześle ubrań, kolca i nitki. Zbadaj półki z książkami. Interesująca Cię pozycja jest niestety za wysoko, więc poproś o pomoc krzesło. Użyj na nim cegły. Zdobytą książkę przeczytaj goblinom (znajdziesz papierek). Kiedy gobliny zasną, zabierz im pogrzebacz, użyj czerwonego ziela na kronice i pogadaj z nią. Goblinowi, siedzącemu po lewej stronie, obetnij nożem brodę. Idź do jaskini smoka i pogadaj z rycerzem stojącym przed nią. Wewnątrz groty porozmawiaj z ojcem i zabierz pierścionek leżący wśród skarbów. Sprzed groty zabierz kamień. Przed domem gracza zorganizuj konkurs strzelecki do ptaków (weź listek). W domu użyj brody goblina na sadzy. Znaleziony w książce papierek użyj na aktorze, dostaniesz klucz, którym otworzysz skrzynię. Weź fujarkę fakira. Udaj się teraz do zamku, gdzie musisz użyć pogrzebacza i gałązki na rozżarzonych węgielkach. Wyjdź z zamku i szybko do niego wróć. Z sali z krzesłem zabierz pączka. Wyjdź teraz przed bramę i dokładnie przeszukaj szkielet oraz armatę, znajdziesz trąbkę i klamkę. Ponownie odwiedź olbrzyma, pożycz od niego koło zębate i sznurek. U leniucha zreperuj maszynę, dokładając koło. Uradowany właściciel machiny podaruje Ci flakonik z lenistwem. Idź teraz do drzewa przyssawkowego. Zaraź robala lenistwem, a następnie udaj się w góry. Użyj na drzewie kolejno: pierścienia i listka, obejrzyj liść. Wróć do drzewa i pozbieraj dojrzałe przyssawki. Idź teraz pogadać z trolem. Po krótkiej rozmowie udaj się do ojca.

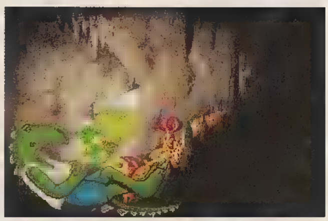
W jaskini użyj trąbki na starym, a następnie pogadaj z rycerzem. Na odchodnym weź dziwny przedmiot leżący przed grotą. Wróć do trola i użyj na nim dopiero co znalezionego przedmiotu, dostaniesz koszulę. Znalezione przyssawki oddaj graczowi. Idź na most, gdzie znajdziesz złoty dzwonek. Udaj się teraz do groty ojca. Trolowej koszuli użyj na rycerzu, brudnej brody na skarbie, a dzwonka na tatuśku. Po powrocie do domu zostaniesz obdarowany złamaną łyżką, którą natychmiast zreperuj za pomocą sznurka. Idź teraz do goblinów. Zagraj na fujarce i zabierz skarpetkę. Od olbrzyma wyduś specjalny przepis i spleśniały rosół. W domu wrzuć do maminej zupy: rosół i skarpetkę. Znalezioną przy trupie klamkę użyj na oknie, a następnie zamieszaj łyżką zupę. Udaj się teraz na krótki spacerek (nie wolno korzystać z mapy). Po powrocie do domu zastaniesz nad zupą złą różdżkę. Namówiona na kąpiel, zaprezentuje całkowity brak umiejętności pływania. Kiedy już na powierzchni ukażą się ostatnie bąbelki powietrza, zaczniesz myśleć, czy to aby na pewno koniec przygody?

Agnes





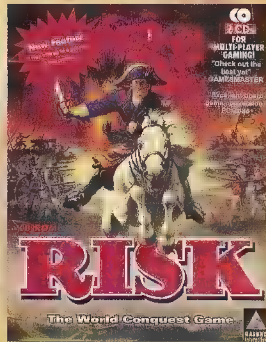




HASBRO POLAND

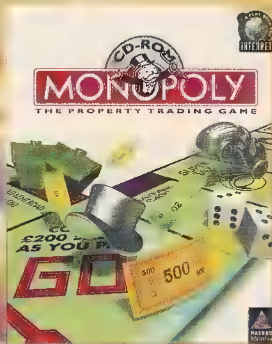
HASBRO POLAND Sp. z o.o.
00-324 WARSZAWA
UL. KAROWA 31
TEL. (0-22) 826-24-17, 828-97-37
FAX. (0-22) 826-55-53

KONKURS HASBRO POLAND

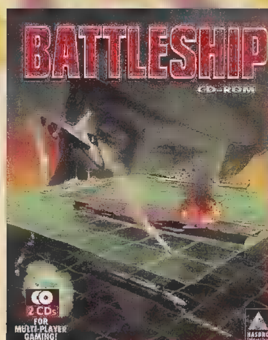


PYTANIE KONKURSOWE

Gra MONOPOL to gra: a) sportowa, b) ekonomiczna, c) przygodowa ?



- Każdy kto poda prawidłową odpowiedź na pytanie konkursowe weźmie udział w losowaniu wspaniałych nagród ufundowanych przez firmę HASBRO POLAND.
- Do wygrania są po 3 gry komputerowe BATTLESHIP, RISK, MONOPOLY oraz po 3 gry planszowe BITWA MORSKA, MONOPOL i RYZYKO.



KUPON KONKURSOWY

HASBRO POLAND

- Odpowiedzi należy przesyłać na kartkach pocztowych (z dołączonym KUPONEM) na adres redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa

Zamknięcie konkursu: 15 Grudnia 1997.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Menu

Wipeout 2097

● **PC**

Wpisz w głównym menu:
XTEAM – masz dostęp do statku Piranha
XCLASS – masz dostęp do statku klasy Phantom
XTRACK – masz dostęp do wszystkich tras
Podczas wyścigu zapauzuj grę i wpisz:
PSYMEGA – niekończąca się broń
PSYPROTECT – niekończąca się energia
PSYTICKER – nieograniczony czas
PSYRAPID – karabin maszynowy



Mr. Bones

● **Saturn**

Wybieranie leveli: W menu startowym wciskaj prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, lewo, prawo, lewo, prawo, prawo. Teraz na ekranie opcji możesz wybrać dowolny level.





Independence Day

● **Saturn**

Aby stać się niewidzialnym:
Wejdź do ekranu opcji i wpisz imię jako „LIVE FREE". Wyjdź i na głównym ekranie wciśnij szybko lewo, prawo, góra, dół, x, z, y.
Aby móc wybierać levele, wpisz swoje imię jako „FOX ROX". Wyjdź z opcji i szybko wstukaj lewo, prawo, góra, dół, x, y, z.
Aby móc dowolnie wybierać samoloty wpisz swe imię jako „MR HAPPY" i w głównym ekranie szybko wciśnij lewo, prawo, góra, dół, x, y, z.
Aby włączyć Tourist Mode wpisz jako swe imię „TOURIST". Po wyjściu z ekranu opcji wciśnij szybko lewo, prawo, góra, dół, x, y, z. Teraz wszyscy wrogowie znikną i będziesz mógł sobie swobodnie polatać.

Afterlife

● **PC**

Wciśnij podczas gry:
$@! daje Ci 10 milionów

Hexen 2

● **PSX**

Sekretny kod: Wejdź do configuration menu przytrzymaj R2 i wciśnij prawo, dół, prawo, trójkąt, x

Blood Omen: Legacy of Kain

● **PC**

Możesz obejrzeć dziennik ciemności Kaina, wciskając podczas gry: lewo, prawo, atak, akcja, góra, dół, lewo, prawo
Aby zregenerować swoje siły magiczne wciśnij podczas gry: prawo, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo
Aby zregenerować siły wciskaj: góra, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo

Syndicate Wars

● **PSX**

Aby mieć dostęp do wszystkich broni wciśnij podczas intra następujące przyciski: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, x, kółko. Jeśli wykonałeś wszystko poprawnie usłyszysz odgłos shotguna.

Interstate'76

● **PC**

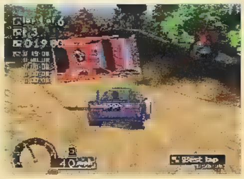
Podczas gry przytrzymaj ctrl+shift i wpisz GETDOWN. Teraz wszystkie samochody obecne w scenariuszu zaatakują Cię i zginiesz. Po śmierci wybierz kontynuację, a rozpoczniesz nowy scenariusz nie tracąc żadnych przedmiotów.

Rally Cross

● PSX

Na ekranie high-score jako swe imię wpisz:
fat tires – mniejsze ścieranie się opon
no wheels – opony w ogóle się nie ścierają
stone – cięższy samochód
feather – lżejszy samochód
float – zmniejszenie siły grawitacji oraz ogłupienie przeciwników
banzai – doskonałe przyspieszenie
radbrad – realistyczna grawitacja
vet me – wygrywasz sezon dla początkujących
im a pro – wygrywasz sezon dla zaawansowanych
weeoo – wygrywasz sezon normalny, head-on i mixed-pro





Dungeon Keeper

● PC

Podczas gry wciśnij ENTER aby mieć dostęp do cheat menu.
Aby otrzymać Rogatego Rozpruwacza w świątyni poświęć Trolla, Demona Żółciowego oraz Czarną Damę.



Xevious 3D/G+

● PSX

Jeśli chcesz grać Heiachi na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj do momentu startu przyciski:
x+lewo+kółko+start
Natomiast jeśli chcesz mieć nieskończoną ilość kontynuacji, wtedy wciśnij i przytrzymaj przyciski:
L1+R1+L2+R2 i wciśnij kółko.

Shadow Warrior

● PC

Naciśnij „T", aby zaktywizować cheat mode.
Teraz możesz użyć haseł:
SWCHAN – włącza god mode
SWGIMME – daje wszystkie przedmioty
SWMAP – włącza automaping
SWTREK – skok do nowego levelu, gdzie:
x – numer epizodu
y – numer levelu

Hexen 2 Demo

● PC

Wejdź do konsoli i wpisz następujące cheaty:
give 2 – daje broń nr. 2
give 3 – daje broń nr. 3
give 4 – daje broń nr. 4
god – god mode
impulse 9 – cała broń i zregenerowana mana
impulse 25 – aktywuje Tome of Power
impulse 39 – możesz latać
impulse 40 – przenosi Cię do następnego levelu
impulse 43 – cała broń, przedmioty oraz pełna mana
impulse 44 – rzucenie przedmiotem
impulse 99 – restart



The Lost World

● PSX

Aby grać Hunterem wciśnij:
kwadrat, x, kółko, trójkąt, x, kółko, kwadrat, trójkąt, kwadrat, x, kółko, x. Gra wystartuje, ale bez efektów dźwiękowych. Należy wyjść z niej, wejść do opcji i włączyć fx. Teraz ponownie wstukaj kod.
Aby grać Raptorem wpisz jako hasło:
kwadrat, x, kółko, trójkąt, x, kółko, kwadrat, trójkąt, x, kwadrat, kółko, x
Aby grać Tyrannosaurusem Rexem jako hasło wpisz:
trójkąt, kwadrat, kółko, kwadrat, x, trójkąt, trójkąt, kółko, kwadrat, trójkąt, trójkąt, x. Ponownie zabraknie dźwięku, więc postępuj tak, jak w przypadku pierwszym.
Aby zacząć grę z 59 życiami, na ekranie z napisem „Press Start" wciśnij:
trójkąt, x, kwadrat, trójkąt, kółko, x, kwadrat, kółko, kwadrat, trójkąt, x, kółko. Dla odmiany po wystartowaniu gry zabraknie efektów dźwiękowych. Napraw tę sytuację w opcjach i ponownie wstukaj kod.



PROLINE SOFTWARE

Formula 1 '97
Monster Truck

Soul Blade
Tekken 2

Warcraft 2
Transport Tycoon

Pandemonium
Crash Bandicoot

Multi Racing Ch. - NTSC - samochody

Golden Eye - NTSC

Sonic 3D Jam

P.O.Box 36, 15-100 OTWOCK

PROFESJONALNA LINIA

PROLINE SOFTWARE

PROFESJONALNA LINIA

PlayStation

PlayStation 686,-

- roczna gwarancja
- serwis SONY w całym kraju
- polska instrukcja obsługi



- GRY
- AKCESORIA
- SEGA SATURN
- NINTENDO 64 747,-
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Przykładowe ceny gier:

DESTRUCTION DERBY 2	- 199 zł
DIE HARD TRILOGY	- 199 zł
FIFA '97	- 199 zł
GEX	- 189 zł
LOADED	- 17[illegible] zł
MORTAL KOMBAT TRILOGY	- 199 zł
PANDEMONIUM	- 199 zł
RESIDENT EVIL	- 189 zł
SIM CITY 2000	- 199 zł
V-RALLY	- 199 zł
SUIKODEN	-199 zł
SOUL BLADE	- 199 zł

- WYSYŁKOWA WYMIANA GIER
- SPRZEDAŻ GIER UŻYWANYCH



ARTEm

01-019 Warszawa ul.Nowolipki 14/37
pon.-pt. 8^{30}-16^{30} tel. (022) 636-1004 fax. (022) 636-9335
skr.pocz. 35/z 05-200 Wołomin

KONKURSY

Hello again! Dobra, aby skrócić Wam przedświąteczne oczekiwanie, mamy dla Was reweleacyjne nagrody. Szczerze mówiąc sam nie wierzę, że tak cudowne mogą być podarunki od nas. Po raz pierwszy mamy także coś dla posiadaczy Saturnów. To pierwszy konkurs z nagrodami na tę konsolę.

KONKURS „PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru GK 10/97:

1. Oto nasze typy: Malcolm McDowell oraz Christopher Walcen. Lecz nazwisk było tak wiele, że nie sposób ich wyliczyć. Akurat tutaj nie myliliście się zbyt często.
2. Oczywiście w Londynie.
3. „Shadow of the Empire" ale uznawaliśmy także odpowiedzi: „Master of Theras Kasi" lub „Yoda Stories".

A oto lista nagrodzonych:

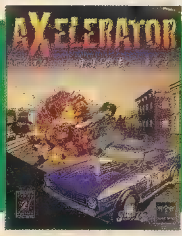
Grę F-16 otrzymuje Mirosław Kurzak z Krasnegostawu.
Grę Q.A.D. otrzymuje Maciej S[illegible]wora z Pszczyny.
Płytki shareware „Grafika" otrzymują: Jacek Kajstura z miejsc. Chybie, Urszula Walot z Siemianowic Śl., Oskar Nowak z Łodzi, Tomasz Legutko z Nowego Sącza, Mateusz Chmurzyński z Warszawy

A oto pytania na listopad:

1. Podaj imię głównego bohatera Little Big Adventure 2.
2. Na czym Kuba lubi grać (dwie możliwości)?
3. Podaj ksywkę najbardziej szatańskiego recenzenta naszej ekipy.

A to nagrody za poprawne odpowiedzi:

1. Axelerator
2. Battlecruiser 3000 A.D.
3. International Rally Championship



KONKURS PSX

Rozwiązanie konkursu PSX z poprzedniego numeru:

Mogły oczywiście to być „Time Crisis", „Ace Combat 2", czy „Tekken 3". Nagrodę - grę „Loaded" - zdobył Mariusz Dąbrowski z Działoszyna.

W tym miesiącu nadal podtrzymujemy konkurs dla PSX'owców. Jako nagroda czeka na swego właściciela „Wing Commander 3". Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
Podaj ilość obecnej pamięci RAM w PlayStation.

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

I coś jeszcze dla Saturnowców!!!
Ten konkurs jest także niejako testem. Jeśli okaże się, że odzew z Waszej strony będzie duży, postanowimy rozdawać coś dla właścicieli maszynki Segi, co miesiąc. W listopadzie możecie wygrać pełną wersję „Dragon Force", jeśli odpowiecie na pytanie: Jaki tytuł nosi cykl gier przygodowych na Saturna opartych na książkach Terry'ego Prattcheta.
Odpowiedzi z naklejonym kuponem konkursowym, przysyłajcie na adres:
Gry Komputerowe
ul. Marsa 6,
04-202 Warszawa.

KONKURS GK 11/97

LISTY

Witamy! Po gorących targach ECTS czekamy na jeszcze bardziej gorący przedświąteczny wysyp gier. Jednak u nas w redakcji jeszcze trwa spokój, choć czasami Wasze listy potrafią wzbudzić nieco emocji. Na przykład ten:

List 1

Kupuję Was od dawna. Właściwie to od samego początku śledzę losy Waszej gazety. Ostatnio Wasz poziom rośnie z numeru na numer! Niestety pojawił się pewien zgrzyt. Ale o nim za chwilę. (...) obserwuję u Was pewną nienawiść do N64. Naprawdę jest to w tej chwili najlepszy sprzęt do grania na naszej planecie. Nawiązując do listy Szejka Abdullacha stwierdzam:
a) nie jestem szpanerem.
b) recenzja „Turoka" to śmieszna prowokacja. Recenzent nie może napisać, że „Turok mnie nie wciągnął". Czy to znaczy, że np. gdybym był recenzentem, dostał do testowania „Quake'a" to miałbym prawo dać jej 60% i w uzasadnieniu napisać, że „gra mnie nie wciągnęła". Nie, nie liczy się drogi recenzencie co Ty lubisz, każdy ma inny gust. Dobra gra zawsze będzie dobrą grą (...).
(...) W numerze 9/97 GK pojawił się jeszcze jeden zgrzyt. W dziale „W toku" opisana jest gierka „MediEvil". Takiej wpadki świat dawno nie widział. Rafał Belke po prostu jest śmieszny. Na screenach widać zwykłą psx-ową kaszanę (piksel&piksel). Z dobrą grafiką to ma tyle wspólnego co...(...) Rafał udaje twardziela i twierdzi, że Mario miał durną treść. W grach nie liczy się tylko śmierć, przemoc i destrukcja. Z przyjemnością po powrocie do domu zagłębiam się w „cukierkowy" (według Rafała) świat Mario. A tak w ogóle, to PSX'owcy zazdroszczą konsoli N64 jej możliwości. (...) Wystarczy przejrzeć zapowiedzi na N64 i zobaczyć ile firm robi gry na maszynkę Nintendo. Kończąc, pozdrawiam całą redakcję (w szczególności Piotresa, Naczelnego i Grubego). Przypuszczam, że pewnie nie wydrukujecie mojego listu, bo jest za ostry i krytykuję w nim maszynkę Sony.
P.S. Chyba jestem już graczem starej generacji, bo pamiętam czasy PC AT i Nintendo (8-bit)

Na wstępie chciałbym zapytać Cię, niby dlaczego mielibyśmy faworyzować jakikolwiek sprzęt? Przecież nic z tego nie mamy! A poza tym, tak się dziwnie składa, że znakomita część pism branżowych nadal uważa, że PSX jest obecnie najlepszym wyborem. Tu nie chodzi tylko o możliwości. Na to składa się cała masa rzeczy, poczynając od ceny konsoli, a na dostępności i różnorodności dostępnego oprogramowania kończąc. Pod tym względem PlayStation po prostu rządzi. Poza tym ilość gier i ich jakość jest naprawdę znakomita. Nintendo64 bardzo cierpi z powodu chronicznego braku softu. Ile można żyć nadzieją, że już za chwilę, zasypani zostaniemy całą masą wspaniałych gierek na N64? Tak naprawdę, niewiele jest firm, które będą pisały gry na tą maszynkę (jak widzisz dane w Twoim liście są niezbyt ścisłe). Także lista oczekiwanych produktów nie jest imponująca. Rzeczywiście czekamy na pięć-sześć tytułów i to wszystko. Jest to oczywiście zamierzona polityka firmy Nintendo, która ma zapobiec wysypowi ewentualnego badziewia. Przejdźmy dalej. Sorry, ale mam prawo napisać, że gra mnie nie wciągnęła. Natomiast nie mam prawa napisać, że np. ma brzydką grafikę, jeśli ma ładną. Autorowi tekstu zawsze daje się wolną rękę przy pisaniu i na tym właśnie polega istota recenzji. Ja napisałem w artykule dotyczącym „Turoka" o jego niespotykanej grafice. Spójrzcie na ocenę grafiki (to najwyższa ocena jaką kiedykolwiek przyznałem) – od tej strony ją doceniłem. Natomiast chciałem napisać, że za cenę tej gry, co uboższe rodziny, żyją przez cały miesiąc. Wracając do tematu „Mario". Rafał nie ma nic przeciw spokojnym gierkom. Ale jeśli chodzi o grę z hydraulikiem to naprawdę jest zbyt przesłodzona. Jeśli uważasz inaczej to Twoja sprawa, przecież Rafał nie pisał jej recenzji i nie masz powodów się rzucać. I ostatnia sprawa: „MediEvil". Nie mów hop! Poczekaj aż gra się ukaże, wiem co piszę!
P.S. Nie, nie należysz do generacji starszych graczy. Ja pamiętam czasy starego Commodore VIC-20 oraz Atari XL.

List 2

Cześć!
Jesteście super! Kupuję was od dłuższego czasu i muszę przyznać, że z niecierpliwością czekam na każdy numer! Niedawno nabyłem N64 i mam do was kilka pytań:
1. Czemu tipsy do „Wave Race64" umieszczone w październikowym numerze nie działają? Próbowałem wszelkich sposobów, ale nic z tego.
2. Czemu w każdym numerze GK przedstawiacie tylko jedną recenzję na N64?
3. Czemu gry na N64 są droższe od gier z innych platform?
4. Kiedy zrecenzujecie gry:
„Blast Corps"
„Star Fox64"?
Pozdrawiam całą redakcję GK i obiecuję być waszym stałym czytelnikiem!

Dzięki za słowa otuchy, a oto odpowiedzi na Twoje pytania.
1. Sorry! Ale nic o tym nie wiemy. Jeśli tak jest w rzeczywistości, w przyszłym miesiącu zamieścimy poprawne.
2. Bo premiera gierki na N64 to prawdziwa rzadkość. Patrz list wyżej, ale głowa do góry – przyszłość wygląda całkiem dobrze!
3. Widocznie taka jest polityka marketingowa firmy Nintendo. A jak jeszcze dodać do tego cła, podatki oraz marżę wychodzą właśnie takie ogromne sumki.
4. Zarówno „Blast Corps" jak również „Star Fox" będzie zrecenzowany w najbliższym czasie. Jeszcze tylko uwaga odnośnie tej drugiej gierki. Ukazała się ona w USA pod tym właśnie tytułem, ale w Europie będzie wydana pod zupełnie innym.
Pozdrawiam i do następnego listu.

Na dzisiaj to już wszystko. Dziękuję za przysyłane listy i zapraszam do przejrzenia następnego numeru Gier Komputerowych. Do zobaczenia za miesiąc!

Kuba



JUŻ W KIOSKACH !!!

NAJNOWSZY NUMER *PLAYSTATION MAGAZYN* (NR 8), A W NIM:
PLAYTEST: F1'97, RAY STORM, XEVIOUS 3D.
ZAPOWIEDZI: ACTUA SOCCER 2, STREET FIGHTER EX, GEX, GRAND THEFT AUTO, CROC, DEATHTRAP DUNGEON, LOST WORLD, WRECKIN' CREW. NA CD: F1'97, RAPID RACER, NIGHTMARE CREATURES, FANTASTIC FOUR, ROSCO MCQUEEN. A TAKŻE: OPIS OSPRZĘTU I WYCIECZKA DO JAPONII.

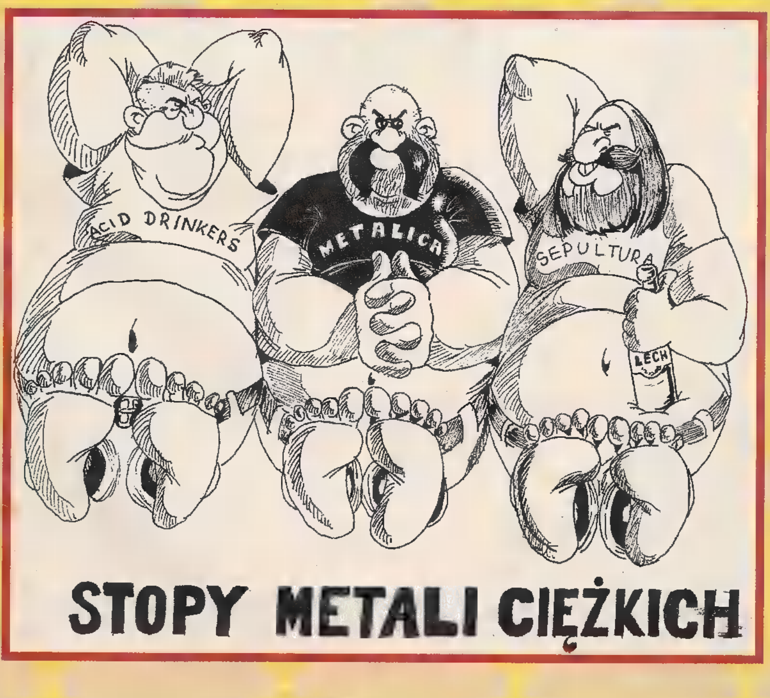
NIE PRZEGAP !!!



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisię redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.





W górach podczas zawiei śnieżnej zagubiony turysta resztkami sił dotarł do góralskiej chaty. W chacie była gaździna. Głodny turysta chciał coś zjeść. Pyta się kobiety:
- Dostanę coś do zjedzenia?
- Tak, ale mom tylko cofki.
- To poproszę.
Jedząc posiłek turysta pyta:
- Gaździno, a co to są te cofki?
- Ano, panocku, mnie się cofnęło, staremu się cofnęło, psu się cofnęło.
Ooo! I panu też się cofa!

Piotr Taraszkiewicz

-Skąd macie państwo taką wyborną kawę?
-Mąż przywiózł z Brazylii - odpowiada pani domu.
- I nie wystygła? - dziwi się obecna przy rozmowie blondynka.

Piotr Taraszkiewicz

Zięć wraca do domu z pracy.
Przed domem spotyka teściową zamiatającą miotłą chodnik.
Uśmiecha się i mówi:
- Mamusia sprząta czy odlatuje?

Piotr Taraszkiewicz

- Dlaczego kobiety wykonują tak rzadko zawód nurka?
- Bo pod wodą nie można rozmawiać.

Piotr Taraszkiewicz

Dwóch pijaków na moście zatrzymał policjant i mówi do nich:
- Dowody!
I skoczyli!

Piotr Taraszkiewicz

- Jak sciągnąć z drzewa jednoręką blondynkę?
- Pomachać do niej!

Piotr Taraszkiewicz

- Ile jest kawałów o blondynkach?
- Nie ma wcale, to sama prawda.

Piotr Taraszkiewicz

Przychodzi krasnal do apteki:
- Poproszę tabletkę od bólu głowy.
- Zapakować?
- Nie poturlam.

Piotr Taraszkiewicz

Szczerbaty i ślepy siedzą w więzieniu. Nagle ślepy proponuje:
- Ty przegryziesz kraty, a ja będę patrzeć czy nikt nie idzie.

Łukasz Lichosik

Trzej prezydenci z USA, Japoni i Rosji umówili się na grę w golfa. Ustalili, że nie wezmą ze sobą telefonów komórkowych, bo będą im przeszkadzać. O wyznaczonej godzinie przybyli na umówione miejsce. Amerykanin bierze w dłonie kij golfowy, przymierza się do uderzenia piłki i... w tej chwili coś mu zaczyna brzęczeć w spince od mankietu rękawa. Amerykanin przystawia ją do ucha i zaczyna z kimś rozmawiać. Japończyk i Rosjanin są oburzeni - przecież miało nie być żadnych telefo-





nów. Teraz kolej na Japończyka. Bierze kij golfowy, przymierza się do uderzenia piłki i... w tej chwili coś zaczyna mu brzęczeć w zębie. Przez chwilę z kimś rozmawia. Gdy Japończyk skończył rozmowę telefoniczną, Rosjanin chwyta kij golfowy, przymierza się do uderzenia piłki i... w tej chwili słychać głośne pierdnięcie. Rosjanin ściąga spodnie, kuca i zaczyna stękać. Japończyk i Amerykanin do ruska:
- Borys co robisz?
- Cicho, fax do mnie idzie!

Łukasz Lichosik

Dwaj koledzy ze studiów aktorskich spotykają się po latach:
- Co u Ciebie słychać?
- Gram teraz goryla!
- W teatrze dla dzieci?
- Nie, jestem gorylem w nocnym klubie. A ty kogo grasz?
- Supermana.
- Załapałeś się do filmu? Gratuluję!
- Do jakiego filmu? Jestem Supermanem w agencji towarzyskiej „Superman".

Łukasz Lichosik

Impreza. Wszyscy się upili i leżą bez sił na podłodze. W środku nocy Jasio stwierdza:
- Ale tu duszno.
- Noo.
- Otworzyłbym okno, ale nie mam siły wstać.
- To wybij szybę!

Ktoś zdejmuje but i rzuca. Słychać brzęk tłuczonego szkła.
Ogólne westchnienie ulgi:
- Ooo jakie świeże powietrze.
Rano patrzą, a tu wybili szybę w oszklonym regale.

Łukasz Lichosik

Nagrodę 50 zł otrzymują:
- za teksty: P. Taraszkiewicz
- za grafikę: M. Przystalski



W SPRZEDAŻY OD II POŁOWY LISTOPADA '97 r.

MEGAPACK 8

Najnowszy MegaPack zawiera najlepszy zestaw gier jaki kiedykolwiek zebrano. Aż 11 płytek z 10 najpopularniejszymi grami na PC:

1. MASTER OF ORION II firmy MicroProse
2. SIM CITY 2000 firmy Maxis
3. SCREAMER 2 firmy Virgin
4. MECHWARRIOR 2 firmy Activision
5. JACK NICKLAUS firmy Accolade
6. BROKEN SWORD firmy Virgin
7. JAGGED ALLIANCE firmy Sir-tech Software
8. iM1A2 ABRAMS firmy Interactive Magic
9. RETURN TO ZORK firmy Activision
10. ATARI 2600 Action Pack firmy Activision

Wyłączny Dystrybutor:

Master s.c.

02-784 Warszawa, Ul. Cybisa 4, tel. 644-48-47, fax. 644-48-16

82-300 Elbląg,
ul. Skrzydlata 1a
http://www.lanser.com.pl

LANSER

TYLKO U NAS
JEDYNY W POLSCE SYSTEM WYSYŁKOWEJ SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMÓWIENIE

PlayStation



Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

PlayStation — **689 zł**

PlayStation Pack I — **788 zł**
Zestaw: konsola + gra Stricker 96

PlayStation Pack II — **838 zł**
Zestaw: konsola + gra do wyboru: Pro Wresling, Mechwarrior2



Area 51 · The City of Lost Children · Speeder · Soccer 97 · Tempest
Mechwarrior 2 · The Crow · Porsche Challenge · Need for Speed 2 · Raven
Total NBA 97 · Soul Blade · Rage Race · Tenka · Rebel Assault 2
Rally Cross · The King of Fighters 95 · Samurai Shodown 3 · Lost Vikings 2

oraz
Epidemic
Exhumed
Hexem
King´s Field
NHL Face Off
Twisted Metal 2

NINTENDO 64 — 799 zł

NOWOŚĆ NA RYNKU POLSKIM!

Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

Nintendo Controller, Karta Pamięci



Dostępne oprogramowanie:

Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Killer Instinct Gold 64
Pilot Wings 64
Wave Racer
Star Wars
Turok

ZADZWOŃ !!!
Mamy wszystko co jest potrzebne do twojej konsoli !!!

PlayStation

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Adidas Power Soccer 97
A IV
Black Dawn
Blanzing Dragons
Blast Chamber
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
Crusader: No Remorse
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Die Hard Trilogy + Predator
Disruptor
Excalibur
FIFA 97
Formula 1 97
Firo and Klawd
International Superstar Soccer 97
Legacy of Kain
Lomax
Mortal Kombat Trilogy
NBA in the Zone 2
NHL 97
Return Fire
Raging Skies + PS
Flight Force
Sim City 2000
Soviet Strike
Star Gladiator
Street Fighter Alpha 2
Street Racer
Tokken 2
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider
Tobal no 1
Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 4

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 159 zł
Viewpoint
Olympic Soccer
Impact Racing

programy w cenie 169 zł
Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone

programy w cenie 179 zł
Reloded
Cyberia
Po'ed
Zapowiedzi na Play Station
Bedlam
Broken Helix
Crypt Killer
Castelvania
Grand Champions Rally
Independance Day
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive Off-Road
I wiele innych

Polecamy akcesoria do PlayStation
Super Pad 74 zł
Program Pa 149 zł
Joystick Arcade 199 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk
Memory Card 89 zł
karta do zapiusów stanów gier, 15 bloków
Memory Card Plus 179 zł
karta o 8-krotnie większej pojemności
Control Station 59 zł
Master Station 74 zł
pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED
PS Flight Force 249 zł
analogowy zestaw lotniczy, rewelacja

Predator 139zł
pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena !
EuroScart Kabel 69zł
lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation
Link Kabel 69 zł
łączy ze sobą dwie konsole
Extension Kabel 39 zł

SEGA SATURN

Wybrane tytuły na Saturna:

Alien Trilogy
Athlete Kings
Amok
Bedlam
Command and Conquer
Daytona Champion Edit
Dark Savior
Die Hard Arcade
Dragon Heart
Earthworm Jim 2
Exhumed
Fighting Vipers
Loaded
NBA Live 97
NBA Jam Extreme
Need for Speed
Nights
Nights + Controller
Nights Warriors
Panzer Dragon 2
Sonic 3D Flickys Island
Street Fighter Alpha
Street Fighter Alpha 2
Syndicate Wars
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Cop 2 + Predator
Virtua Fighter 2
Virtua On
World Wilde Soccer 97
WWF In Your Home

Oferta miesiąca na Sega Saturn:

programy w cenie 145 zł
Daytona USA
Virtual Racing
Hi Octan
Primal Range

programy w cenie 155 zł
Digital Pinball
Lemmings 3D
Off World Interceptor
ShockWave Assault

programy w cenie 165 zł
Black Fire
Battle Monster
In the Hunt
StarFighter 3000
Pro Pinball
Ghan War
Gun Griffon
HigWay 2000
Olympic Soccer
WWF

programy w cenie 175 zł
Blame Machine Head
Doom
Skeleton Warriors
Street Racer
Virtua Fighter Kids

Nowości:

Area 51
Bomber Man
Bug Too
Spot Goes
Hollywood
Manx TT
Mr. Bones

SegaSaturn Game Pack



32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

SEGA SATURN + karta pamięci + Pad Terminator — **729 zł**

SEGA SATURN + karta pamięci — **789 zł**
zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster - bijatyka

SEGA SATURN + karta pamięci + Sega Rally + Pad Terminator — **963 zł**

jedna gra GRATIS !!



do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olimpic Soccer

Kupując dwie gry - Pad GRATIS



Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

Polecamy akcesoria do SegaSaturn:

Super Pad 8 74 zł
standardowy, taki jak w komplecie z konsolą
Eclipse Pad 99 zł
wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED
Eclipse Stick 149 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealne do wszelkich bijatyk
Memory Card Plus 159 zł
Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów
Game Shark 224 zł
kody i ułatwienia do gier+karta pamięci
Terminator Pad 64 zł
najtańszy, standardowy pad do Saturna
Voyager Pad 69 zł
pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire
Explorer Pad 74 zł
kształtem przypomina pad do PlayStation
Starter Kit 49 zł
Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka

DZIŚ ZAMAWIASZ JUTRO GRASZ !!

- Największy wybór asortmentu w Polsce
- Nowości
- Koszty przesyłki w cenie towaru
- Co miesiąc oferty specjalne
- Fachowa obsługa

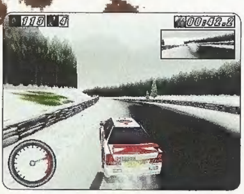
* od 1 lipca termin realizacji zamówienia konsoli 24 godziny

Ceny konsol podane bez kosztów przesyłki



INTERACT® by Multi-Styk
PRZEDSTAWIA
Serię głośników multimedialnych
SOUND Link
Najczystrzy dźwięk i wysoka jakość potwierdzona 12 miesięczną gwarancją !
AC 30W PMPO 150 - 15000 Hz
SV 805 AC 30W PMPO 130 - 15000 Hz
SV 808 AC 40W PMPO 150 - 18000 Hz
SV 810 AC 70W PMPO 100 - 20000 Hz
SV 815 AC 90W PMPO 90 - 20000 Hz
SV 820 AC 120W PMPO 80 - 20000 Hz
SV 840 AC 160W PMPO 40 - 20000 Hz
SV 845 AC x3 240W PMPO 40 - 20000 Hz
SV 850 AC 120W PMPO 80 - 20000 HZ
SV 860 AC 140W PMPO 40 - 20000 HZ
SV 870 Słuchawki z regulacją głośności i mikrofonem
regulacja głośności
gniazdo słuchawkowe
AC wbudowany zasilacz
regulacja barwy dźwięku
regulacja tonów wysokich
regulacja tonów niskich
surround
Uwaga!
Właściciele salonów komputerowych jeżeli w Państwa salonie prowadzona jest sprzedaż zestawów głośnikowych SOUNDLINK lub joysticków INTERACT prosimy o kontakt z naszym działem marketingowym w celu umieszczenia Waszego adresu w reklamach prasowych w/w produktów.
Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: ARTOM Bis ul. Śniadeckich 25 ; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; Częstochowa: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; Elbląg: EMPiK, ul 1-go Maja 37; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Katowice: EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łomża: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; Łódź: EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; Poznań: MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42, SuperMarket REAL; Tarnobrzeg: GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ;EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10 - 16
MULTI-STYK
Multi-Styk jest wyłącznym importerem produktów INTERACT, i na rynek polski.

TYM RAZEM DAJ Z SIEBIE WSZYSTKO!





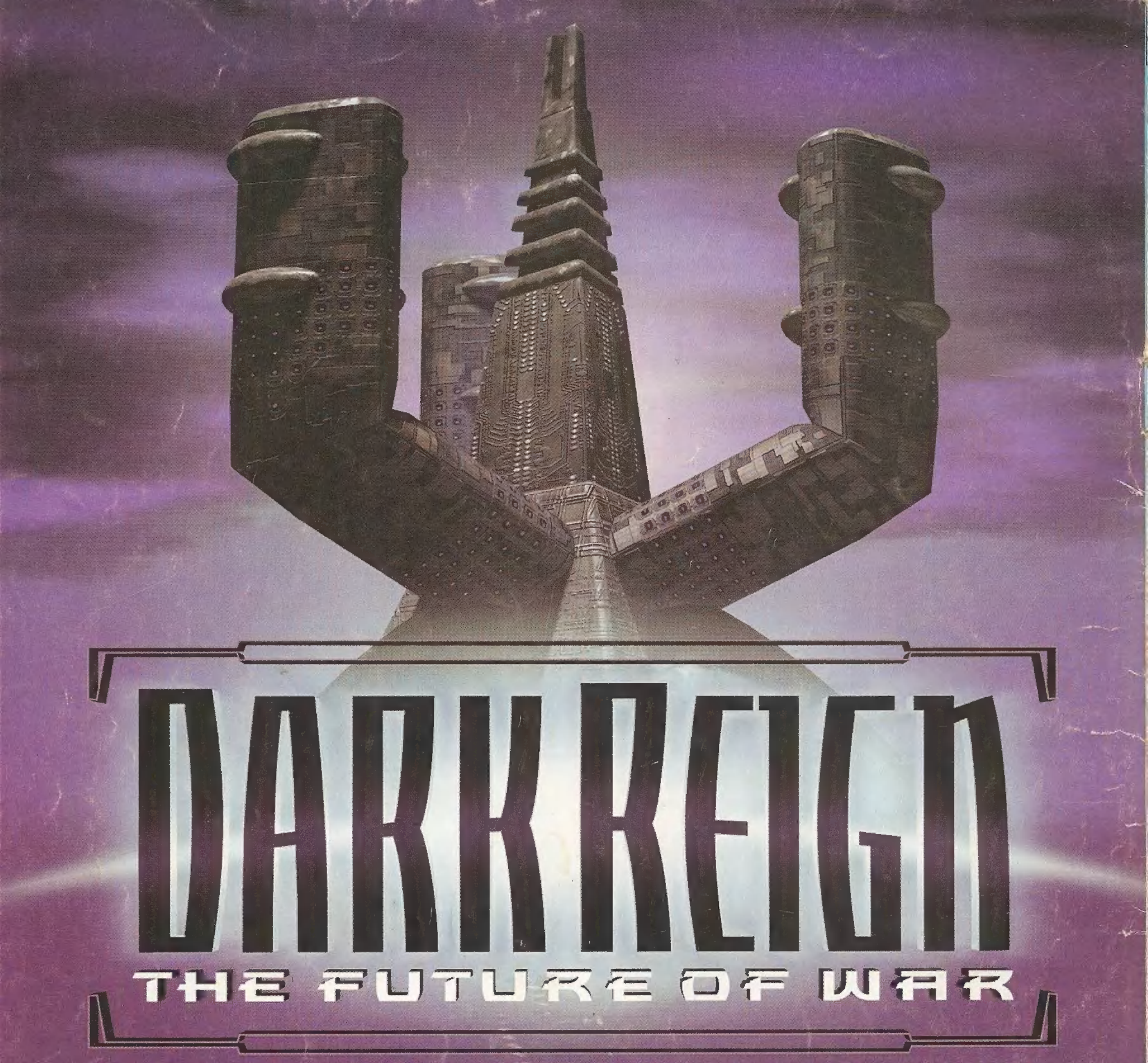

International Rally Championship

Europress

Europa House Adlington Park, Modesfield SK104NP, England
Tel: 01625 (+441625) 859444 Fax: 01625 (+441625) 879962.
Web site: http://www.europress.co.uk

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp • EMPiK • Multimedia Sp. z o.o.
ul.Chochołowska 3c, tel./fax (0-22) 642 81 65, 642 99 21



NAJLEPSZA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO TEGO ROKU



INFORMACJA HANDLOWA:
www.optimus-bis.com.pl
OPTIMUS BIS /034/ 652-974
OPTIMUS S.A. /018/ 437-797

OPTIMUS BIS AURAN ACTIVISION